
Les Sentes
Drames forestiers
dans une réalité sorcière
un jeu de rôle grandeur nature

Version 16.0, du 02/10/2020

Vous qui découvrez ce jeu et décidez de le mettre en place, vous êtes la personne invitatrice. Vous allez envoyer un courrier aux personnes de votre choix pour programmer une session de jeu.
Il vous suffit de recopier le courrier suivant.
Toutes les consignes listées représentent un idéal. Dans la pratique, vous allez vous adapter à vos contraintes de temps, d'espace ou de public. Cochez les options que vous conservez ou modifiez le texte selon vos besoins ou envies.

Selon que vous voulez un petit groupe (1-7 personnes) ou un grand groupe (8-60 personnes)), cochez les options PG ou GG.

TABLE DES MATIÈRES

COURRIER D'INVITATION

J'ai le plaisir de t'inviter à un jeu de rôle grandeur nature.
Le jeu s'appelle Les Sentes **: drames forestiers dans une réalité sorcière.**
Nous allons y incarner les membres d'une (ou plusieurs) communautés qui survit dans un monde post-apocalyptique sauvage : la forêt de Millevaux. Tout le monde pratique (sans jamais vraiment l'avouer aux autres) des rituels magiques qui vont nous confronter au surnaturel et à des drames humains. Cela commence par des visions. Puis un parcours initiatique. Puis il y a un chant. Alors commence la résurgence : le temps sorcier. Il y a ces parchemins apparus dans votre poche, qui décrivent des rituels. Il faut les accomplir avant la reprise du chant qui marque la fin de la résurgence, sinon vous vous transformerez en monstre. Mais à cause de ces rituels, tout va basculer.

Si cela suscite ton intérêt, je t'invite à lire ce qui suit. Sinon, merci de me préciser que tu passes ton tour.

Lexique

Joueuse : Personne qui participe au jeu de rôle et incarne donc un personnage.
Personnage : Un des protagonistes principaux. Chaque joueuse en incarne un.
Figurant : Rôle de second plan. Ce jeu peut fonctionner sans figurant, mais les joueuses peuvent aussi délaisser leur personnage le temps d'incarner un figurant. Un figurant peut intervenir dans la zone en-jeu (colporteur, mort-vivant...) ou rester dans la zone hors-jeu (silhouettes entraperçues, cris étranges...)
Orga : personne qui anime un GN (préparation, scénarisation, scénographie, incarnation de figurants...) sans incarner de personnage. Ce jeu se passe d'orga, car les joueuses vont toutes endosser une partie du rôle d'orga tout en incarnant leur personnage.
Petit groupe (PG) : Groupe de 1 à 7 joueuses
Grand groupe (GG) : Groupe de 8 à 45 joueuses

Note d'intention de l'auteur des Sentes

Les Sentes se passe dans la forêt de Millevaux. C'est un GN post-apocalyptique forestier, pittoresque, immersif, émotionnel et émergent. C'est du GN sans orga et sans préparation écrite, rejouable à l'infini, conçu pour 1 à 30 personnes, qui va durer de 1h à un WE selon la taille et les du groupe. C'est un GN ambiance, à la croisée entre le GN action, le GN romanesque et le GN expérimental. La trame narrative se construit essentiellement autour des rituels que vous allez piocher en début de jeu, qui vont de simples routines de vie à de grandes cérémonies mystiques.

Il se démarque d'autres GN sur trois aspects :
+ Nous allons incarner des personnes rustiques après l'effondrement de la civilisation.
+ Nous allons plonger dans une ambiance de fantastique et de superstition : le surnaturel semble omniprésent mais n'est jamais confirmé.
+ Nous allons vivre des émotions fortes dans une sorte de transe collective.

J'ai déjà entendu que le GN émotionnel appelait un contexte ordinaire et contemporain car un contexte surnaturel créait de la distance : pour ressentir et jouer des émotions fortes, il faudrait jouer « proche de la maison ». Mais en ce qui me concerne, Millevaux compose mon ordinaire. Je viens des Vosges, d'une famille de paysans où l'amour se taisait et le reste se gueulait. Nous avons connu l'effondrement du monde rural. Les animaux étaient partout dans nos vies, et nous avions avec eux un rapport mélangé d'amour, de domination et de crainte. La maison familiale, vieille de trois-cent ans, était juste en face de la forêt, qu'il fallait traverser pour aller à l'école. Notre maison était hantée et l'est toujours. Monstres et fantômes vivaient dans le grenier et s'aventuraient jusqu'à la porte de ma chambre, voire en franchissaient le seuil. Un désenvoûteur a diagnostiqué récemment la présence d'esprits, notamment « un vieux monsieur très en colère » dans la chambre où j'ai grandi. Ma mère écrivait sous la dictée d'un ange. Des druides et des chamanes vivent aujourd'hui dans mon village natal. Ceci m'a suivi jusqu'en Bretagne, où mes collègues de travail évoquaient le fait de « panser » le feu ou de guérir d'après photo. J'ai récemment découvert que je résidais au cœur d'un des sites mégalithiques les plus anciens du Morbihan. Millevaux est ma maison, et ce jeu vous invite à la visiter.

Pour le reste, je n'ai guère plus d'attentes sur l'expérience que vous voulez vivre.
Faites comme si l'auteur était mort, cherchez avant tout ce qui vous touche personnellement.

Le groupe de jeu

O (PG) Nombre minimum pour jouer : une personne. Maximum : 7 personnes
O (GG) Nombre minimum pour jouer : 8 personnes. Maximum : 30 personnes

O Tu peux inviter une personne de confiance, mais parles-en moi auparavant.

O Il est possible de faire jouer des enfants de plus de douze ans (accompagnés de leur parents) et des adolescents de seize ans et plus (seuls, avec autorisation écrite des parents) s'ils se sentent assez sérieux pour un GN ambiance.

Informations sur le jeu et ses modulations

O Si besoin, tout le détail du jeu est sur la page dédiée.

O Ce jeu est un peu une auberge espagnole : tu y trouveras ce que tu y apporteras, que ce soit en terme d'organisation, de préparation, de matériel... Si tu veux t'impliquer dans cette organisation collective, essaye de lire en avance les règles du jeu et de renseigner les différents fichiers suivants pour qu'on sache dans quelle mesure tu veux t'investir. Bien sûr, c'est tout à fait d'accord de venir sans avoir lu les règles et sans amener de matériel.

O **Avertissement sur le contenu : Maladie, blessures du passé, relations humaines dysfonctionnelles, violence sur les animaux, meurtres, suicide, perception incertaine de la réalité.**
Si l'un de ces contenus te préoccupe mais que tu veux éviter de lire le texte du jeu, discutes-en avec avec une personne qui l'a lu, pour voir ensemble ce qu'il convient de faire.

O Si tu éprouves une gêne, une difficulté ou une appréhension qui pourrait limiter ton accès à ce jeu, contacte-moi pour qu'on discute des aménagements possibles.

O Tu pourras quitter le jeu avant la fin, mais quand tu le feras, songe à prévenir au moins deux des personnes qui restent.

La date du jeu

O Nous allons choisir ensemble la date et les horaires qui arrangeront le plus de monde.
Remplis tes disponibilités sur ce fichier.

O Pour connaître les périodes de chasse, consulter le site de la préfecture.

La durée du jeu

O (PG) Présentation et ateliers (1 h) + Jeu (20 mn par personne) + Débriefing (1/4 h)

O (GG) Pot de l'amitié (1/2 h) + Présentation, ateliers et installation (2h) + Jeu (20 mn par personne) + Débriefing (1/2h) + Désinstallation (1/2 h)

Le lieu du jeu

O Consulte et complète la liste des sites proposés.

O Le lieu de jeu doit être tout en forêt, en partie en forêt, ou en lisière de forêt.

O Le lieu doit être à moins de [X minutes de voiture de tel endroit].

O On choisira collectivement le site le plus approprié.

O Si le lieu comporte une grande zone de forêt, il peut permettre un GN randonnée, c'est-à-dire qu'on marchera pendant le jeu. Cette option sera abandonnée si tu me mentionnes que tu n'as pas l'envie ou la possibilité de marcher beaucoup, ou si l'atelier mobilité en début de jeu révèle que quelqu'un est dans ce cas.

Participation aux frais

O Si on s'oriente vers un site payant, il te sera demandé une participation aux frais. Tu as la possibilité de donner davantage, ce qui permettra de proposer un prix plus faible voire la gratuité pour les personnes les moins argentées. Tu peux aussi me signaler que tu préfère bénéficier d'un tarif solidaire.

Préparation individuelle

O Si tu as le temps, lis les règles du jeu en avance (chapitre Briefing et visions, éventuellement aussi Parcours Initiatique).

O Côté costume, habille-toi de façon à pouvoir affronter les éventuelles intempéries de la saison. Même s'il fait chaud, prévois d'avoir bras et jambes couverts à cause des parasites. Tout vêtement qui peut avoir un look rustique, usé, mystique ou marginal, est à privilégier. Tu peux y adjoindre un petit élément bizarre.

O Prévois des vêtements et chaussures de rechange si tu te salis ou te mouille.

O Ton personnage peut avoir l'âge et le genre que tu veux.

O Tu peux commencer à réfléchir à ton personnage en terme de :
+ posture ;
+ gestuelle ;
+ caractère ;
+ façon de parler ;
+ expressions en patois.

O Tu peux emporter une arme (factice) mais ça fera peut-être de toi le personnage violent de service.

O Tu peux venir avec ton animal de compagnie, qui devient celui de ton personnage. Ne le fais que si tu n'as pas de solution pour le garder (un animal n'est pas un jouet) et qu'il est capable de rester calme si quelqu'un fait de grands gestes ou élève la voix.

Préparation collective

O *Les Sentes* est une boîte à outils pour concevoir une expérience qui nous soit adaptée. Si tu veux t'impliquer dans le choix des outils et la personnalisation du jeu, mentionne-le moi et nous nous mettrons d'accord ensemble.

O Au début du jeu, une ou plusieurs personnes chantent un refrain ou un couplet d'une chanson pittoresque. Si tu veux faire partie de cette chorale, consulte / complète le fichier suivant.

O (GG) On peut jouer à ce jeu sans matériel. Mais si on veut du faste, voici la liste du matériel utile à consulter / compléter.

O Si tu veux éviter qu'on touche au matériel que tu apporte (parce que c'est juste de la déco ou que tu veux être la seule personne à t'en servir), attache un ruban ou une ficelle autour.

O Ne prévois d'allumer un feu que si le site le permet en toute sécurité pour les personnes et pour l'environnement.

O Si le jeu dure plus de quatre heures, nous pouvons inclure un ou deux repas dans le cours du jeu. Nous préparerons, mangerons et débarrasserons le repas collectif en restant dans nos personnages. Si tu veux t'impliquer dans le choix des menus et dans les fournitures, complète ce fichier.

O Si le jeu se poursuit en soirée et que le lieu s'y prête, nous pouvons organiser un couchage sur place.
Tu auras alors le choix entre :
+ dormir dans la zone en-jeu (tu continueras de jouer son personnage et on pourra te déranger) ;
+ ou dormir dans la zone hors-jeu, voire en dehors du site (ton personnage sera considéré comme absent).

O Si tu proposes / recherches du covoiturage, complète ce fichier.

O Si la discussion prend de l'ampleur et que les fichiers tableurs ne suffisent plus, lance une discussion de groupe sur framavox.

O Afin d'avoir une visibilité sur l'implication de chacune, merci de compléter ce fichier.

O Une fois que le lieu, la date et la durée du jeu auront été précisées, tu recevras le programme détaillé.

Récapitulatif de ce qui t'est demandé

O Est-ce que cela t'intéresse de participer ?
O Remplis tes dispos sur le tableur.
O Consulte / complète le tableur sur le choix du lieu.
O Avance la participation aux frais si demandé.
O Préparation individuelle (costume, équipement, attitude).
O Préparation collective (personnalisation du jeu, chorale, matériel, cuisine, covoiturage).

Merci beaucoup pour ton attention et ton intérêt !

UN JEU À MONTER SOI-MÊME

Les Sentes n'est pas vraiment un jeu de rôle sur table ou grandeur nature fini. C'est une boîte à outils pour monter son propre jeu, qui sera donc notre création collective.

Si personne ne s'est offert de participer à la personnalisation, la personne invitatrice devra s'en occuper seule. Cela peut se limiter à cocher les cases des outils à conserver, ou cela peut impliquer d'autres remaniements.

Si plusieurs personnes se sont offert de participer à la personnalisation, faites une réunion physique ou en ligne (textuelle ou audio) pour ce faire. Vous n'allez pas passer en revue toutes les cases à cocher, mais procéder inversement : si une personne pense qu'une étape est superflue, elle le précise et on décide collectivement si on la supprime ou non.

A première vue, la quantité de règles et de matériel peut être impressionnante. Mais vous n'utiliserez le paquet intégral que dans des configurations de jeu particulière : des grands groupes, où les personnes se connaissent peu, et où certaines peuvent avoir des besoins importants en matière de sécurité émotionnelle ou de préconstruction du jeu et des personnages. En effectif réduit et/ou en temps réduit et/ou avec des personnes très à l'aise, vous allez réduire la voilure. In fine, le seul outil vraiment indispensable, ce sont les rituels : on pourrait donc résumer le jeu au chapitre Visions : les rituels et au jeu de cartes des rituels.

Une chose importante que vous allez devoir déterminer est si on joue sans préparation (les prémisses qui incluent création des personnages, des communautés et de la situation initiale seront piochées juste au début du jeu) ou si on prépare ces prémisses (la situation initiale et le choix des temps forts est brossée par le collectif, et chaque joueuse reçoit un mail qui lui demande piocher à l'avance ses fiches de mission, de destin et de rituels – mettez à disposition une copie partagée des annexes, les joueuses pourront ainsi effacer les fiches qu'elles ont choisies, ce qui évitera les redondances -, voire de se mettre en relation avec d'autres joueuses pour établir les liens). Ce fichier commun pourra être utile pour centraliser l'information sur les personnages. Précisez aux joueuses qu'elles peuvent décider de garder tout ou partie des informations secrètes sur leur personnage et écrire « MP » sur la colonne lien si elles veulent valider en message privé les propositions de lien qu'on leur fera plutôt que de laisser les joueuses remplir cette catégorie pour elles.

Plutôt que de laisser les joueuses choisir, le collectif peut préférer préparer un assemblage tout fait de personnages prétirés avec leurs communauté, leur mission, leur destin, leurs rituels, leurs liens avec les autres personnages… Faites-le si vous recherchez un grand effet de cohérence ou si vous voulez vous adapter au site de jeu. Si vous m'envoyez vos assemblages, je serai ravi de les mettre sur la page internet du jeu.

Le contexte des Sentes est post-apocalyptique. L'effondrement de la civilisation a eu lieu en 2200, et le jeu commence en 2400. Cela veut dire qu'en matière de costume, on peut (sans y être obligée) avoir des éléments contemporains mais aussi des éléments futuristes ou cyberpunk. On peut aussi se permettre des anachronismes tels qu'éléments de costume médiévaux, steampunk ou dieselpunk...

Mais le collectif peut aussi décider de décaler *Les Sentes* au 19ème siècle, en médiéval, en médiéval-fantastique… Le jeu a été rédigé de façon à le permettre.

Avant la session de jeu proprement dite, la personne invitatrice est chargée de fournir les aides de jeu indispensables : parchemins de rituels, papier et crayons pour les votes des tabous, ainsi que les aides de jeu facultatives : résumé des règles, cartes d'instructions, fiches facultatives (cf. annexes).

On peut enfin envisager une série de sessions liées entre elles. A la fin d'une session, mémorisons le numéro de vos rituels joués. Nous pourrons ainsi rejouer avec le même personnage. Nous pourrons remplacer une partie de nos rituels par de nouveaux.

LES SENTES : RÉSUMÉ DES RÈGLES

GG : grand groupe (plus de 8 personnes)

O Toutes les consignes sont facultatives. Adaptez à votre confort.

Périmètre de jeu : parcours initiatique > bosquet (comprenant un bosquet ardent pour RP intense + zone hors-jeu
O (GG) : On y rajoute les sentes, qui sont les coulisses du jeu.

Mort du personnage : on ne meurt que si on le décide. Puis on peut jouer un cadavre, un mort-vivant, un figurant, un nouveau personnage, organiser des temps forts… Idem si on s'ennuie.

Prémisses : Choisir une ou plusieurs situations de départ, communautés, temps forts + pour chaque personnage une mission, un destin, 1 à 3 rituels, autant de fiches d'inspirations que voulu.

La forêt de Millevaux : Le monde est en ruine. La forêt a tout envahi. L'oubli nous ronge. L'emprise transforme les êtres et les choses. L'égrégore donne corps à nos peurs. Les horlas se tiennent tapis près de nous.

Les fouines : synonyme de joueuse. Les fouines possèdent les personnages.

Gestes traditionnels :
+ Salut mains en crochets : « Tout est lié », éventuellement avec formule réciproque « Voici mon nom et mon histoire. »
+ Art des mains : remplace les relations intimes (fraternelles, amoureuses et sexuelles).

Gestes fouines :
+ Bras en croix : « La situation me met mal à l'aise, mets-y un terme. »
+ Agiter sa main au-dessus de sa tête : « J'ai la tête sous l'eau, j'ai trop d'affaires en cours, viens me solliciter plus tard. »
+ Claquement des doigts : « J'ai besoin qu'on m'apporte du jeu. »
+ Agiter l'index : « Fais le contraire de ce que je te dis. »
+ Montrer son parchemin de rituel, recto ou verso : « Je suis en train de faire un rituel, tu es envoûté.e par mes instructions. »
+ La tête de coq avec les doigts : « Est-ce que ton esprit-fouine va bien ? ». Il y a trois types de réponses :
- Pouce vers le haut : « Monte en intensité. » ;
- Tête de coq avec les dos : « Je vais bien. » ;
- Pouce vers le bas : « Baisse en intensité. » ;
+ (GG) L'index en crochet : « Suis-moi dans le bosquet / dans les sentes. »

Revisitation : en cas de malaise, on donne en langage fouine des instructions pour rejouer la scène

Langage fouine : pour parler hors-personnage. Se dit en murmure, en mimant la parole avec l'index.

Rituels :
+ Il faut accomplir ses rituels ou on se transforme en horla.
+ « C'est un rituel » : permet d'hypnotiser les personnes qui doivent suivre bon gré mal gré les instructions.
+ Les rituels sont infaillibles la première fois qu'ils sont lancés.
+ Un rituel annulé par une fouine peut être considéré comme accompli.
+ Nous pouvons diverger du déroulé exact du parchemin.
+ Nos rituels nous possèdent, nous envoient des visions, des prémonitions.

Nos pensées et nos actes :
O Nos émotions nous gouvernent.
O Nous croyons au surnaturel.
O On croit tout ce qu'on nous dit.
O On fait tout ce qu'on nous demande.
O Le consentement est important.
O Tout est lié

Noter les tabous : Affection [ ] / Violence [ ] / Autre tabou :

CARTES D'INSTRUCTIONS

Note sur les fiches :
Certaines fiches présentent le symbole ★ : cela signifie qu'elles traitent de sujets difficiles.
D'autres fiches présentent le symbole ☆ : cela signifie qu'elles traitent de compassion, de joie, d'apaisement, de guérison ou de lien social.
Les autres fiches sont plutôt neutres.
Cette notation est là pour vous permettre de trier en fonction de vos inclinations du moment, mais elles ne fournissent pas une garantie absolue. Combinée aux autres éléments de jeu, une fiche ★ peut produire une situation apaisante ou cathartique, et une fiche ☆ peut produire une situation crispante.

1 (B)

BRIEFING

2 (B) LES BASES

Lisez ensemble ce jeu de cartes qui comprend les instructions pour jouer.
La préparation au jeu commence par le **briefing (B)**, une réunion d'information et de partage des règles.
Les **visions (V)** et le **parcours initiatique (PI)** lui font suite, puis commence le **jeu (J)** (encore appelé **résurgence**), qui sera suivi d'un **débriefing (D)**.
Tout l'avant-jeu peut être fait en intérieur ou hors du site du jeu.

Les cartes marquées d'un 0
sont facultatives.

3 (B) : LES BASES

0 Mise au point

Qui a lu et compris les règles ?
A-t-on besoin de revenir sur des points spécifiques ?
D'ajouter ou de supprimer des règles ?

4 (B) LES BASES

0 Volontaires

Parmi les personnes ayant déjà lu et compris les règles, qui est volontaire pour relire à haute voix les textes d'avant-jeu qu'on a besoin de repasser en revue ? Plusieurs personnes peuvent alterner.

5 (B) LES BASES

0 Droit à l'image

Quelqu'un prévoit-il de faire un reportage photo ou vidéo de notre session ?

6 (B) LES BASES

0 Présentation individuelle

À tour de rôle, nous allons pouvoir rappeler :
+ notre nom ;
+ s'il faut dire « il », « elle » ou « iel » pour nous désigner.
+ si en jeu, nous aimons bien échanger ou si nous préférons écouter ;
+ si nous voulons nous mettre à disposition des autres ou si nous préférons qu'on aille nous chercher ;

7 (B) LES BASES

0 Du respect des consignes

Toutes les consignes suivantes sont facultatives. Tâchons de respecter au mieux celles établies par consensus, mais une joueuse peut en ignorer certaines pour son confort de jeu. Si cela pose problème, une concertation sera envisagée.

8 (B) LES BASES

0 Déclaration d'intention du groupe

Nous allons élaborer ce que nous voulons et ce dont nous avons besoin pour la bonne tenue du jeu.
Peut-être voudrons-nous par exemple parler de la gestion du chaos entraîné par les intrigues croisées et les rituels étranges, ou de la gestion des émotions, entre roleplay modéré et roleplay intense.
Si nous manquons d'informations pour ce faire, reportons cette déclaration d'intention à plus tard.

9 (B) PÉRIMÈTRE DE JEU

Zone hors-jeu
(GG) Les sentes (les coulisses du jeu)
Le bosquet (zone de jeu)
(GG) Le bosquet ardent (réservé pour le jeu intense)
Entrée
Parcours initiatique (avant le jeu)

10 (B) PÉRIMÈTRE DE JEU **O Délimitation du périmètre de jeu** O En cas de propositions diverses, c'est le périmètre le plus petit qui est retenu. O (GG) Si l'on fait un GN-randonnée ou si l'on joue dans un grand espace, le bosquet ardent sera défini comme les premiers mètres à distance du chemin principal et les sentes s'étendront au-delà. O Si nous faisons nos besoins dans la forêt, mieux vaut le faire dans un creux et recouvrir de terre derrière son passage.	**11 (B) PÉRIMÈTRE DE JEU** **O (GG) Installation du matériel et décor** Ménageons-nous un temps pour l'installation. Si nous préférons la faire plus tard dans l'avant-jeu, déplaçons cette carte dans le paquet pour en garder mémoire.	**12 (B) PÉRIMÈTRE DE JEU** **O (GG) Les sentes : la zone hors-jeu** Les sentes sont hors du contrôle de la communauté. C'est le domaine des horlas, des vagabonds et ce sont aussi les coulisses du jeu. Quand nous quittons le bosquet pour les sentes, notre personnage le fait aussi.
13B PÉRIMÈTRE DE JEU **Activités liées aux sentes (1/2) :** + Prendre une pause. + Se rendre à un autre point du bosquet. + Faire une sortie hors-champ avec un autre personnage (explorer la forêt, aller chercher quelque chose). + Faire des bruits d'ambiance, agiter des buissons ou simuler des passages de silhouettes, à l'intention des personnes restées dans le bosquet. + Faire des points sur le jeu ou sur le hors-jeu avec les personnes déjà présentes. + Demander à lire les fiches des autres personnes présentes.	**14B PÉRIMÈTRE DE JEU** **Activités liées aux sentes (1/2) :** + Relire le texte de règles laissé en dépôt. + Faire une annonce orale ou écrite pour recruter des figurants ou des assistantes effets spéciaux (et répondre à ces annonces). + Faire une médiation pour régler des problèmes interpersonnels ou des problèmes de roleplay vécus comme abusifs. + Se réfugier en cas de gêne émotionnelle importante. Si nous nous restons sans rien faire, toute personne présente dans les sentes doit nous demander comment nous allons, de quoi nous avons besoin.	**15B CONSIGNES** **O Du réel et de l'imaginaire (1/2)** Votons pour le registre de jeu : + **Immersif** : ce qu'on voit est ce qu'on trouve. Pour le surnaturel, on passe par des artifices (possession, jeu hors-champ, dramatisation par la musique…) plutôt que de décrire des choses ouvertement anormales. + **Abstrait** : on peut se permettre de décrire oralement des éléments qui ne sont pas présents sur le site de jeu.
16B CONSIGNES **O Du réel et de l'imaginaire (1/2)** Votons pour le registre de jeu : + **Sérieux :** on évite autant que possible les commentaires hors-jeu. + **Léger :** on peut se permettre les commentaires hors-jeu, y compris les blagues.	**17B CONSIGNES** **O Du surnaturel** Votons pour le registre de jeu : + **Fantastique** : les faits peuvent avoir une interprétation surnaturelle ou non. + **Inquiétant** : le surnaturel est avéré par moments, ce qui peut surprendre voire effrayer les personnages. + **Étrange** : le surnaturel est avéré et fait partie du quotidien des personnages.	**18B CONSIGNES** **Autour du jeu (1/2)** **Nous pouvons faire mourir notre personnage :** + si cela nous paraît logique ou intéressant d'un point de vue dramatique ; + ou si nous avons envie de changement. **Nous pouvons ensuite :** + jouer le cadavre de notre personnage ; + devenir un mort-vivant ; + ou changer de personnage ; + ou interpréter un figurant (avec ou sans rituels) ; + ou proposer ses services en tant que figurant ; + ou piocher une carte de temps fort et le mettre en place ; + (GG) ou rester dans les sentes.

19B CONSIGNES

Autour du jeu (1/2)

En cas d'ennui :

Nous pouvons faire ce qui est conseillé en cas de mort d'un personnage, nous pouvons aussi :
+ repiocher des rituels ;
+ demander du jeu avec le signe gestuel « claquer des doigts » ;
+ faire un point en **langage fouine** (c'est-à-dire en parlant de joueuse à joueuse plutôt que de personnage à personnage).

20 (B) TABOUS

Nous allons procéder à un vote pour adapter l'intrigue à la sensibilité de chacune.

Nous allons procéder à trois votes à bulletin secret :
+ sur les marques d'affection ;
+ sur les marques de violence ;
+ sur les tabous.

21 (B) TABOUS

Prenez un bulletin de vote (cf Annexe 1 : Tabous, bulletins de vote) et inscrivez votre choix pour chaque catégorie.

Avant de voter, sachons que quelle que soit l'issue du vote ou son respect en-jeu, nous disposons encore d'outils individuels pour nous soustraire physiquement ou narrativement d'une situation qui nous gêne.

22 (B) TABOUS

À l'issue du vote :
+ On retient la petite permission si elle recueille au moins un vote ;
+ S'il n'y a aucun vote pour la petite permission, on retient la moyenne permission si elle recueille au moins un vote ;
+ Sinon on retient la grande permission.
+ Ce qui n'est pas permis est alors exclu de nos actions mais aussi de nos dires. Si l'un de nos rituels est relatif à un tabou, réinterprétons-le ou piochons-en un nouveau.

23 (B) TABOUS

Mais restons collectivement vigilants face aux abus possibles, pour opérer une médiation le cas échéant : ne faisons pas reposer uniquement la sécurité sur les règles ou les individus.

24 (B) PRÉMISSES

O Choix de la situation de départ

Piochons une fiche de situation (*cf Annexe 2*). Votons à main levée pour savoir si l'entrée convient. Elle est retenue si elle emporte la majorité. Si non, on passe à l'entrée suivante et ainsi de suite. Nous pouvons combiner plusieurs fiches de situations pour obtenir un cadre plus développé.

Nous pouvons préférer piocher des fiches de communauté au préalable, pour choisir une ou des situations qui leurs sont adaptées.

25 (B) PRÉMISSES

O Création des communautés

Piochons une fiche de communauté (cf Annexe 3). Votons à main levée pour savoir si l'entrée convient. Elle est retenue si elle emporte la majorité. Si non, on passe à l'entrée suivante et ainsi de suite. Une communauté comprend entre trois et dix personnes. Nous pouvons établir plusieurs communautés si besoin. Il est possible de faire partie de plusieurs communautés, ou d'aucune. Le détail des communautés peut être changé.

26 (B) PRÉMISSES

O Temps forts

Les temps forts sont des moments que doit partager toute l'assemblée des personnages. Si nous pensons cela utile, piochons une fiche de temps fort (cf Annexe 4). Votons à main levée pour savoir si l'entrée convient. Elle est retenue si elle emporte la majorité. Si non, on passe à l'entrée suivante et ainsi de suite. Nous pouvons prévoir plusieurs temps forts. Établissons ensemble comment ces temps forts seront mis en place.

27 (B) PRÉMISSES

O Missions de vie ou destins

Nous allons chacune piocher des fiches de mission (cf Annexe 5) et des fiches de destin (cf Annexe 6), autant que nous voulons. Gardons-en une de chaque et énonçons-là à haute voix sauf si nous préférons garder ces informations secrètes. Ces fiches établissent des liens entre les personnages, nous pouvons d'ores et déjà les préciser ou remettre ça à plus tard. On peut changer le détail de sa missions et de son destin, et aussi s'en écarter au cours du jeu.

28 (B) PRÉMISSES

Rituels

Nous allons chacune piocher des parchemins de rituels, autant que nous voulons (*cf Annexe 5*).

D'ici le début de la résurgence, nous devons en conserver entre 1 et 3, et défausser les autres.

Nous pouvons aussi, si nous avons besoin de plus de marge de manœuvre, conserver autant de parchemins de rituels que nous voulons, et nous donner comme but d'en réaliser entre 1 et 3 durant la résurgence.

29 (B) PRÉMISSES

0 Souvenirs

Nous pouvons piocher
un souvenir par personne.

Il s'agit des principaux souvenirs
qui restent en mémoire,
ils peuvent faire l'objet de révélations
ou être monnayés.

30 (B) PRÉMISSES

0 Contes

Nous pouvons piocher
un conte par personne.

Il s'agit d'une histoire
que nous avons en mémoire,
que nous pouvons raconter
à tout moment,
en l'adaptant
et en l'interprétant
à notre guise.

31 (B) PRÉMISSES

0 Inspirations (1/2)

Nous pouvons chacune piocher autant de fiches d'inspiration que nous voulons. Chaque fiche d'inspiration propose trois aides de jeu différentes :
+ Les **techniques** sont des suggestions sur votre façon de jouer.
+ Les **questions** sont des questions que votre personnage pourrait se poser (à lui d'y répondre), ou que vous pouvez poser à d'autres personnes ou à d'autres fouines.

32 (B) PRÉMISSES

0 Inspirations (2/2)

+ Les **résolutions** peuvent vous aider si vous n'arrivez pas à vous départager lors d'un conflit. Piochez une résolution au hasard et le texte vous proposera une marche à suivre.

33 (B)

0 Pause

34 (V)

VISIONS

35 (V)

Nous commençons à prendre corps en tant que peuple de Millevaux.

Avant que commencent le parcours initiatique et la résurgence, nous connaissons une série de visions et de réminiscences sur qui nous sommes et comment nous comportons.

36 (V) LA FORÊT DE MILLEVAUX

0 La Forêt de Millevaux

Le monde est en **ruine** !
La **forêt** a tout envahi !
L'**oubli** nous ronge !
L'**emprise** transforme les êtres et les choses !
L'**égrégore** donne corps à nos peurs !
Les **horlas** se tiennent tapis près de nous !

37 (V) GESTES ET MOTS **0 Gestes traditionnels (1/2)** Notre culture implique un langage gestuel particulier : **+ Tout est lié :** Notre salut traditionnel, et une croyance importante. Se dit en formant un crochet avec les doigts d'une main et en serrant la main-crochet de l'autre. Nous pouvons accompagner ce geste d'une formule de politesse qui pallie à l'oubli : « Je m'appelle [nous donnons notre nom] et voici mon histoire : [nous donnons les détails sur nous qui nous paraissent importants sur le moment]. La personne est censée nous répondre par son propre nom et sa propre histoire.	**38 (V) GESTES ET MOTS** **0 Gestes traditionnels (2/2)** **+ L'art des mains :** Pendant la résurgence, nous ne pouvons pas pratiquer de baisers, de contacts physiques prolongés ou de rapports sexuels. À la place, nous utilisons l'art des mains qui nous procure exactement les mêmes sensations. Nous pouvons avoir une relation intime en nous touchant (caresses, massages, pressions) sur une zone précise, des mains jusqu'aux épaules. Plus on se rapproche des épaules, plus la relation est intime. Même quand notre poigne est ferme, nous devons laisser à l'autre l'opportunité de mettre fin à l'art des mains dès qu'elle le veut.	**39 (V) GESTES ET MOTS** **0 Les gestes fouines (1/3)** Nous autres peuples de Millevaux, nous sommes possédés par des **esprits-fouines**, qui entre elles s'appellent « les joueuses ». Elles peuvent communiquer discrètement entre elles en nous faisant faire des gestes dont nous n'avons même pas conscience.
40 (V) GESTES ET MOTS **0 Les gestes fouines (2/3)** **+ Bras en croix :** « La situation me met mal à l'aise, mets-y un terme. » **+ Agiter sa main au-dessus de sa tête :** « J'ai la tête sous l'eau, j'ai trop d'affaires en cours, viens me solliciter plus tard. » **+ Claquement des doigts :** « J'ai besoin qu'on m'apporte du jeu. » **+ Agiter l'index :** « Fais le contraire de ce que je te dis. » **+ Montrer son parchemin de rituel, recto ou verso :** « Je suis en train de faire un rituel, tu es envoûté.e par mes instructions. »	**41 (V) GESTES ET MOTS** **0 Les gestes fouines (3/3)** **+ La tête de coq avec les doigts :** « Est-ce que ton esprit-fouine va bien ? ». Il y a trois types de réponses : - Pouce vers le haut : « Monte en intensité. » ; - Tête de coq avec les dos : « Je vais bien. » ; - Pouce vers le bas : « Baisse en intensité. » ; **+ (GG) L'index en crochet :** « Suis-moi dans le bosquet / dans les sentes. »	**42 (V) GESTES ET MOTS** **La revisitation** En cas de malaise, les fouines disposent d'un **mot de pouvoir** : « Revisitation ». Il permet de changer ce qui a été. Une fois que nous avons dit ce mot, nous donnons aux autres personnes des instructions pour rejouer le moment d'une façon qui calme notre malaise.
43 (V) GESTES ET MOTS **0 Le langage fouine** Si les fouines échouent à se faire comprendre par gestes, elles peuvent se parler entre elle par nos murmures, en faisant commençant nos phrases par « Langage fouine ». Nous pouvons accompagner le langage fouine en repliant notre index façon « mon petit doigt m'a dit ».	**44 (V) GESTES ET MOTS** Qui veut ajouter des gestes ou des mots supplémentaires ?	**45 (V) RITUELS** Le temps de la **résurgence** approche. Est-ce un événement magique, une tradition ou même une fête, difficile de le dire. Pendant la résurgence, nous nous considérons comme maudits. Nous avons trouvé dans nos poches des parchemins de rituels, et nous pensons qu'il nous faut les réaliser avant la chanson qui marque la fin de la résurgence, sinon quoi nous allons nous transformer en un de ces monstres qu'on appelle les **horlas**.

46 (V) RITUELS **Les rituels dans le temps** À nous de voir si nous réaliserons ces rituels, bon gré ou mal gré, ou si nous préférerons nous transformer. Pour faire fonctionner un rituel, il faut y consacrer du temps et de l'intention. Plusieurs rituels peuvent se dérouler en même temps et s'imbriquer.	**47 (V) RITUELS** **Le non-dit autour des rituels** Il est mal vu de dire qu'on pratique des rituels.	**48 (V) RITUELS** **L'hypnose** Les personnes ciblées par un rituel sont obligées de s'y soumettre, de bonne grâce ou en renâclant à la tâche : elles sont hypnotisées. Pour hypnotiser une personne dans le cadre d'un rituel, nous pouvons : + dire « c'est un rituel » + montrer notre parchemin (face visible ou cachée). + Utiliser les gestes fouines ou le langage fouine.
49 (V) RITUELS **Accomplir un rituel** **+ Un rituel annulé par une fouine peut être considéré comme accompli.** **+ Les rituels sont infaillibles :** Ils donnent toujours le résultat annoncé. Ils marchent avec tout le monde, même avec des personnes qui ne paraissaient pas la cible idéale pour le rituel. En revanche, ils ne sont infaillibles que la première fois. **+ Nous pouvons diverger du déroulé exact du parchemin.**	**50 (V) RITUELS** **La possession par les rituels** Si un rituel nous conduit à mener une enquête, nous sommes littéralement possédé par le rituel, nous sommes inspirées par des intuitions chamaniques, des voix dans notre tête, des réminiscences du passé. Nous ramassons des choses ou nous créons des empreintes et nous découvrons que ce sont des indices. Nous savons instinctivement quelle personne interroger et quelles questions lui poser, comme par exemple : « Parle-moi des bruits que tu as entendus cette nuit. »	**51 (V) ACTES ET PENSÉES** Voici comment nous pensons et nous nous comportons, nous habitants de Millevaux.
52 (V) ACTES ET PENSÉES **O Nos émotions nous gouvernent (1/2)** Nous souffrons de troubles physiques et mentaux. Nous sommes à fleur de peau. Nous ressentons des émotions fortes et les exprimons physiquement ou verbalement. Celles qui se murent finissent toujours par craquer. Parfois aussi, nous nous isolons pour ruminer. Nous réagissons toujours vivement quand quelque chose de grave se produit à côté de nous.	**53 (V) ACTES ET PENSÉES** **O Nos émotions nous gouvernent (2/2)** *[Langage fouine :* *Toute action peut être résumée à un mime ou à une déclaration verbale, et tout dialogue peut être sous-joué si cela nous aide : « Je m'enfuis.», « Je te dis des méchancetés. », « Je te prends dans mes bras. ».]*	**54 (V) ACTES ET PENSÉES** **O Nous croyons au surnaturel** + Nous avons confusément conscience d'être possédées par un ou plusieurs esprits. + Nous avons des visions du passé, du futur et du présent.

55 (V) ACTES ET PENSÉES **O Tout est vrai et lourd de sens** + On croit tout ce qu'on nous dit. + On fait tout ce qu'on nous demande.	**56 (V) ACTES ET PENSÉES** **O Le consentement est important** Lorsque nous voulons toucher une personne, nous amorçons le geste lentement pour que la personne ait l'opportunité d'esquiver le contact ou de le guider. *[Langage fouine :* *Cela reste valable pour les contacts abusifs, sauf que c'est plutôt géré au niveau des fouines.]*	**57 (V) ACTES ET PENSÉES** **O Tout est lié**
58 (V) *[Langage fouine :* *Comment vous sentez-vous ? De quoi avez-vous besoin ?]*	**59 (V)** **O Pause**	**60 (PI)** **PARCOURS INITIATIQUE**
61 (PI) ENTRÉE DANS LA FORÊT Il est temps de nous préparer mentalement et physiquement à la résurgence, par un parcours initiatique. Ce parcours va permettre aux personnalités les plus intenses de s'épanouir et à celles plus en retrait de bien montrer leur limites. Les deux comportements sont tout aussi légitimes.	**62 (PI) ENTRÉE DANS LA FORÊT** Il est important que nous utilisions les gestes, la revisitation et le langage fouine durant ce parcours, pour nous protéger et aussi nous entraîner.	**63 (PI) ENTRÉE DANS LA FORÊT** Nous pouvons nous abstenir de participer à certaines épreuves.

<u>64 (PI) ENTRÉE DANS LA FORÊT</u>

Si nous avons une forêt assez grande, nous nous déplacerons à chaque épreuve pour nous rapprocher de l'entrée du bosquet.

<u>65 (PI) ENTRÉE DANS LA FORÊT</u>

O Adapter le parcours 1/2

[Langage fouine :
De base, le parcours initiatique est conçu comme étant déjà du jeu. Ce que vous y direz et ferez sera vraiment arrivé. Si une personne en fait la demande, on peut aussi décréter que ce n'est qu'un rêve des personnages. Si une personne en fait la demande, on peut aussi décréter qu'on n'y joue pas vraiment nos personnages mais des personnages « pour du beurre ». Il faudra alors reporter la présentation des membres de la communauté juste avant la résurgence. Nous pouvons aussi imaginer des ateliers « pour du beurre » ou des ateliers pour les joueuses (et non les personnages) avant de commencer le parcours initiatique.]

<u>66 (PI) ENTRÉE DANS LA FORÊT</u>

O Adapter le parcours 2/2

[Langage fouine :
Avez-vous besoin de connaître à l'avance la liste des épreuves et leur finalité ?

Si oui : voici la liste
+ Présentation des membres de la communauté
+ Bivouac
+ Rituels blancs
+ Nos horlas intérieurs (épreuve d'expression)
+ Les mots durs et les mots tendres (épreuve relationnelle)
+ Les ronces, la rivière et le lierre (épreuve de contact physique affectif et/ou agressif)]

<u>67 (PI) ENTRÉE DANS LA FORÊT</u>

[Langage fouine :

+ Voulez-vous changer l'ordre des épreuves ?

+ Voulez-vous supprimer des épreuves ?]

<u>68 (PI) ENTRÉE DANS LA FORÊT</u>

O Présentation des membres de la communauté

Tour à tour, nous allons présenter, dire qui nous sommes. Nous allons frotter une allumette, dire le nom de notre personnage et parler de lui.

Quand l'allumette est consumée, passons la parole à quelqu'un d'autre. Gardons l'allumette sur nous, ne la jetons pas dans la nature.

<u>69 (PI) ENTRÉE DANS LA FORÊT</u>

O Bivouac

Lors d'un court bivouac, nous nous exerçons à pratiquer les gestes traditionnels, les gestes fouines, la revisitation et le langage fouine.

Êtes-vous d'accord avec le déroulé de cette épreuve où voulez-vous la modifier ?

<u>70 (PI) ENTRÉE DANS LA FORÊT</u>

O Rituels blancs

Nous allons piocher un rituel 888, 88+ ou 8+, et le réaliser à trois devant tout le monde.

Si nous en ressentons le besoin, nous formons ensuite des groupes de trois, chaque groupe pioche un rituel et s'entraîne à le jouer.

Êtes-vous d'accord avec le déroulé de cette épreuve où voulez-vous la modifier ?

<u>71 (PI) ENTRÉE DANS LA FORÊT</u>

[Langage fouine :

Comment vous sentez-vous ? De quoi avez-vous besoin ?]

<u>O 72 (PI) HORLAS INTÉRIEURS</u>

Nous allons maintenant nous confronter aux horlas intérieurs qui nous possèdent tour à tour.
+ Mettons-nous par deux.
+ Notre partenaire va faire des gestes (sans nous toucher) pour retirer l'écorce qui nous recouvre, qui est notre identité de fouine.
+ Ensuite, elle va faire de grands gestes toniques pour nettoyer notre corps.
+ Pendant ce temps, nous chassons nos pensées parasites. Nous pouvons faire le bruit de recracher, éternuer ou vomir notre identité de fouine.
+ Puis on intervertit.

O 73 (PI) HORLAS INTÉRIEURS

Ensuite, nous allons nous installer à distance respectable les unes des autres et vivre cinq possessions successives. Au début, nous effectuons un mouvement de balancier (physique ou mental) pour laisser les horlas intérieurs briser notre équilibre et installer le leur. Ensuite, nous pouvons exprimer la possession de diverses manières :

O 74 (PI) HORLAS INTÉRIEURS

+ Observer les images, les odeurs et les bruits.
+ Réfléchir sur notre vécu ou sur nos horlas intérieurs.
+ Déclamer le vécu qui façonne nos horlas intérieurs.
+ Parler une langue étrange.
+ Jouer un instrument.
+ Faire des vocalises ou des gestuelles de possédé.
+ Marcher, courir, faire des cabrioles.
+ Rester immobile ou faire des gestes de plus en plus lents.

O 75 (PI) HORLAS INTÉRIEURS

Nos horlas intérieurs sont les suivants :
+ La racine de la colère ;
+ La toile de la tendresse ;
+ La terre noire du passé ;
+ Les lianes qui nous tissent aux autres ;
+ Notre animal-totem.

O 76 (PI) HORLAS INTÉRIEURS

À la fin, les personnes qui ont été les plus mobiles s'arrêtent. Celles qui ont fait de la position debout, assise ou de la marche lente vont leur demander d'aller leur tenir compagnie, d'aller chercher d'autres personnes pour elle, ou de passer des messages à d'autres personnes.

Êtes-vous d'accord avec le déroulé de cette épreuve où voulez-vous la modifier ?

O 77 (PI) HORLAS INTÉRIEURS

[Langage fouine :
Comment vous sentez-vous ? De quoi avez-vous besoin ?]

O 78 (PI) LES MOTS DURS ET LES MOTS TENDRES

Durant la résurgence, nous allons nous dire des choses très dures ou très tendres. Durant cette épreuve, nous allons nous préparer à entrer dans des relations sociales chargées en émotions, mais aussi à cerner les limites des esprits-fouines et les respecter.

Répartissons-nous en paires. Il y a deux épreuves de mots durs et deux épreuves de mots tendres, les paires changent à chaque épreuve.

O 79 (PI) LES MOTS DURS ET LES MOTS TENDRES

Durant la résurgence, nous allons nous dire des choses très dures ou très tendres. Durant cette épreuve, nous allons nous préparer à entrer dans des relations sociales chargées en émotions, mais aussi à cerner les limites des esprits-fouines et les respecter.

Répartissons-nous en paires. Il y a deux épreuves de mots durs et deux épreuves de mots tendres, les paires changent à chaque épreuve.

O 80 (PI) LES MOTS DURS ET LES MOTS TENDRES

Première épreuve

Investie par un égrégore d'amertume, l'une va dire des choses très dures à l'autre, pour exprimer sa méchanceté, sa haine, son dégoût, ses reproche, son chagrin ou sa colère. Des choses de plus en plus dures à entendre.

O 81 (PI) LES MOTS DURS ET LES MOTS TENDRES

Deuxième épreuve

Répétons la même épreuve au sein de nouvelles paires. Si vous avez dit des mots durs, c'est à votre tour d'entendre des mots durs.

O 82 (PI) LES MOTS DURS ET LES MOTS TENDRES **Troisième épreuve** Investie par un égrégore de tendresse, l'une va dire des choses très gentilles à l'autre, de plus en plus gentilles et affectueuses pour exprimer son amour, son respect, son attachement, sa reconnaissance ou sa loyauté. N'importe quelle fouine dans la paire peut, en cas de malaise, mettre fin à l'épreuve en mettant les bras en croix.	**O 83 (PI) LES MOTS DURS ET LES MOTS TENDRES** **Quatrième épreuve** Répétons la même épreuve au sein de nouvelles paires. Si vous avez dit des mots tendres, c'est à votre tour d'entendre des mots tendres.	**O 84 (PI) LES MOTS DURS ET LES MOTS TENDRES** Êtes-vous d'accord avec le déroulé de cette épreuve où voulez-vous la modifier ?
O 85 (PI) LES MOTS DURS ET LES MOTS TENDRES *[Langage fouine :* *Comment vous sentez-vous ?* *De quoi avez-vous besoin ?]*	**O 86 (PI) LES RONCES, LA RIVIÈRE ET LE LIERRE** Cette épreuve va nous permettre de : + Découvrir notre expression corporelle ; + Nous entraîner au contact physique, à l'art des mains et potentiellement au combat ; + nous permettre de cerner les limites des esprits-fouines et apprendre à les respecter.	**O 87 (PI) LES RONCES, LA RIVIÈRE ET LE LIERRE** Nous allons délimiter une zone, et la diviser en trois sous-zones : les **ronces**, la **rivière** et le **lierre**. La rivière sépare les deux autres. Tout le monde démarre dans la rivière. Allons et venons à votre guise entre les trois zones. Au fur et à mesure, l'influence du lierre et des ronces va aller croissant.
O 88 (PI) LES RONCES, LA RIVIÈRE ET LE LIERRE **La rivière** Une rivière d'oubli nous lave de nos sentiments. Nos expressions faciales deviennent neutres et nos gestes calmes. Nous ne pouvons pas nous toucher. On peut rester ici durant toute l'épreuve si l'on veut.	**O 89 (PI) LES RONCES, LA RIVIÈRE ET LE LIERRE** **Le lierre 1/2** Un lierre-sauge invisible pousse sous nos pieds, fertilisé par l'amour des autres, qui nous porte vers les autres. Quand on y croise quelqu'un, on fait d'abord le salut « Tout est lié », éventuellement avec la formule « Voici mon nom et voici mon histoire ».	**O 90 (PI) LES RONCES, LA RIVIÈRE ET LE LIERRE** **Le lierre 2/2** Ensuite, on peut respecter les étapes suivantes, mais uniquement avec les personnes pour qui on a de l'affection : 1° Sourions, faisons des œillades ou des signes affectueux de la main aux autres personnes présentes. 2° Caresses de la main, toucher furtivement les bras ou les épaules, visage radieux. 3° On se tient les épaules, on effleure le visage, on teste l'art des mains.

O 91 (PI) LES RONCES, LA RIVIÈRE ET LE LIERRE

Ronces 1/2

Des ronces poussent dans notre corps à cause des mauvaises pensées des autres à ton égard, et ça veut sortir par la colère.

Quand on y croise quelqu'un, on fait d'abord le salut « Tout est lié », éventuellement avec la formule « Voici mon nom et voici mon histoire ».

O 92 (PI) LES RONCES, LA RIVIÈRE ET LE LIERRE

Ronces 1/2

Ensuite, on peut respecter les étapes suivantes, mais uniquement avec les personnes pour qui on a de l'antipathie :
1° Grimaçons, fronçons des sourcils, grommelons... quand nous croisons les autres personnes présentes.
2° Visage dur, hargneux ou crispé, posture agressive, esquisses de gestes violents.

3° (seulement si la violence physique a été permise lors du vote) : On fait des combats (voir carte **96** : Le combat), d'abord de grands gestes ou simples bousculades, puis des coups.

O 93 (PI) LES RONCES, LA RIVIÈRE ET LE LIERRE

Voulez-vous qu'on fasse un rassemblement à la rivière entre chaque étape ou préférez-vous que l'enchaînement des étapes soit organique, au jugement de chacune ?

O 94 (PI) LES RONCES, LA RIVIÈRE ET LE LIERRE

Êtes-vous d'accord avec le déroulé de cette épreuve où voulez-vous la modifier ?

O 95 (PI) LES RONCES, LA RIVIÈRE ET LE LIERRE

[Langage fouine :

Comment vous sentez-vous ?

De quoi avez-vous besoin ?]

O 96 (PI) LE COMBAT

[Langage fouine :
En situation de combat, nous ne cherchons pas à être le plus habile pour toucher l'autre ou à faire de belles passes d'armes pour impressionner la galerie : nous nous comportons sans réfléchir et cela aboutit à des résultats dramatiques.
Le combat se déroule de façon viscérale, souligne nos émotions et produit des moments intenses.]

O 97 (PI) LE COMBAT

Si une personne en agresse une autre, cela révèle son état émotionnel et le caractère désespéré de la situation.
Face à une agression, une personne ne réagit non pas de façon logique ou tactique mais d'une façon intense, disruptive, inattendue, qui nous instruit sur son vrai destin :
+ elle révèle une lâcheté ou une bravoure insoupçonnée ;
+ elle prend la parole pour calmer les esprits ou pour jeter de l'huile sur le feu ;
+ elle dévoile un sombre secret ;
+ elle meurt par accident, etc...
La passe d'armes est brève et confuse, elle se fait dans les cris ou dans un silence glaçant.

O 98 (PI) LE COMBAT

[Langage fouine :
Dans un combat, la fouine qui reçoit le coup décide de ce que le coup lui fait. La fouine qui agresse doit amorcer ses coups et non les porter. La fouine ciblée par le coup a alors trois possibilités :
+ Elle répond par un geste fouine ou un mot de pouvoir.
+ Elle fuit ou esquive et donc le coup ne porte pas.

O 99 (PI) LE COMBAT

+ Elle attrape la main ou le pied qui frappe et guide le coup. Elle peut ainsi simuler une parade réussie, un coup arrêté net, un coup dans le ventre, dans le visage, une bousculade... ce que bon lui semble. Si la fouine agresseuse amorçait le geste de tirer les cheveux, la fouine agressée peut attraper les mains de l'agresseuse et les placer dans ses cheveux. La fouine agresseuse peut alors simuler le fait de tirer l'autre par les cheveux en toute sécurité.

Tout combat peut aussi être géré par de simples déclarations verbales.]

O 100 (PI) O Pause & défausse des rituels excédentaires	**101 (R)** **LA RÉSURGENCE**	**102 (R)** La résurgence va commencer. Elle va durer 20 minutes par personne. Nous allons nous tenir les mains en crochet. Certaines personnes parmi nous, possédées par la résurgence, forment la chorale. Nous allons tous marquer une minute de silence puis la chorale va chanter alors que nous franchirons le seuil du bosquet. Quand la chanson sera terminée, la résurgence commencera.
103 (R) *[Langage fouine :* *On fixe une alarme pour la fin du jeu. Quand elle sonnera, la chorale se reformera et rechantera la chanson.]*	**104 (R)** Quand nous entendrons de nouveau la chanson qui marque la fin de la résurgence, toutes les personnes qui auront eu le temps d'accomplir leurs rituels se tiendront la main en crochet et quitteront le seuil du bosquet. Les personnes qui n'auront pas accompli tous leurs rituels vont rester dans le bosquet. Peut-être vont-elles montrer des signes de transformation en horla, peut-être vont-elle rester stoïques ou suppliantes. Nul ne sait comment advient la transformation, et si elle est la même pour tout le monde.	**105 (R)** Les personnes sorties du bosquet se tourneront vers celles restées à l'intérieur et diront en chœur : « Je te pardonne. » Puis les personnes condamnées quitteront à leur tour le bosquet, à leur manière.
106 (D) **DÉBRIEFING**	**108 (D)** Le débriefing peut être fait en intérieur, voire hors du site. Formons un cercle. Déposons un objet lié à notre personnage ainsi que nos parchemins de rituel au centre du cercle en disant : « Je m'appelle [Prénom] et je jouais le personnage [Nom du personnage]. Je devais jouer [Noms des rituels]. Au revoir, [Nom du personnage]». Nous allons tous répondre aux questions suivantes les unes après les autres, sauf celles qui préfèrent garder le silence :	**109 (D)** Premier tour : Comment vous sentez-vous ? De quoi avez-vous besoin ? Deuxième tour : Aviez-vous un moment qui vous a marqué ? Troisième tour : Si vous deviez réorganiser ou rejouer ce jeu, que feriez-vous autrement ? Maintenant, nous pouvons désinstaller. Libre à nous de poursuivre ensuite le débriefing de façon informelle.

ANNEXE 1

Tabous : bulletins de vote

AFFECTION

O Petite permission : l'amitié et l'attachement à sa famille est permis.
O Moyenne permission : les romances sont également permises.
O Grande permission : les relations sexuelles sont également permises et simulées avec l’art des mains ou juste déclarées.
(Quel que soit le vote, les violences sexuelles ou leur récit sont proscrites)

VIOLENCE

O Petite permission : La violence psychologique et l'abandon dans la forêt sont permis.
O Moyenne permission : La violence physique indirecte est également permise (empoisonnement, envoûtement, incitation à des comportements risqués).
O Grande permission : La violence physique directe est également permise.

AUTRES TABOUS

………………………………………………………
………………………………………………………
………………………………………………………

AFFECTION

O Petite permission : l'amitié et l'attachement à sa famille est permis.
O Moyenne permission : les romances sont également permises.
O Grande permission : les relations sexuelles sont également permises et simulées avec l’art des mains ou juste déclarées.
(Quel que soit le vote, les violences sexuelles ou leur récit sont proscrites)

VIOLENCE

O Petite permission : La violence psychologique et l'abandon dans la forêt sont permis.
O Moyenne permission : La violence physique indirecte est également permise (empoisonnement, envoûtement, incitation à des comportements risqués).
O Grande permission : La violence physique directe est également permise.

AUTRES TABOUS

………………………………………………………
………………………………………………………
………………………………………………………

AFFECTION

O Petite permission : l'amitié et l'attachement à sa famille est permis.
O Moyenne permission : les romances sont également permises.
O Grande permission : les relations sexuelles sont également permises et simulées avec l’art des mains ou juste déclarées.
(Quel que soit le vote, les violences sexuelles ou leur récit sont proscrites)

VIOLENCE

O Petite permission : La violence psychologique et l'abandon dans la forêt sont permis.
O Moyenne permission : La violence physique indirecte est également permise (empoisonnement, envoûtement, incitation à des comportements risqués).
O Grande permission : La violence physique directe est également permise.

AUTRES TABOUS

………………………………………………………
………………………………………………………
………………………………………………………

AFFECTION

O Petite permission : l'amitié et l'attachement à sa famille est permis.
O Moyenne permission : les romances sont également permises.
O Grande permission : les relations sexuelles sont également permises et simulées avec l’art des mains ou juste déclarées.
(Quel que soit le vote, les violences sexuelles ou leur récit sont proscrites)

VIOLENCE

O Petite permission : La violence psychologique et l'abandon dans la forêt sont permis.
O Moyenne permission : La violence physique indirecte est également permise (empoisonnement, envoûtement, incitation à des comportements risqués).
O Grande permission : La violence physique directe est également permise.

AUTRES TABOUS

………………………………………………………
………………………………………………………
………………………………………………………

AFFECTION

O Petite permission : l'amitié et l'attachement à sa famille est permis.
O Moyenne permission : les romances sont également permises.
O Grande permission : les relations sexuelles sont également permises et simulées avec l’art des mains ou juste déclarées.
(Quel que soit le vote, les violences sexuelles ou leur récit sont proscrites)

VIOLENCE

O Petite permission : La violence psychologique et l'abandon dans la forêt sont permis.
O Moyenne permission : La violence physique indirecte est également permise (empoisonnement, envoûtement, incitation à des comportements risqués).
O Grande permission : La violence physique directe est également permise.

AUTRES TABOUS

………………………………………………………
………………………………………………………
………………………………………………………

AFFECTION

O Petite permission : l'amitié et l'attachement à sa famille est permis.
O Moyenne permission : les romances sont également permises.
O Grande permission : les relations sexuelles sont également permises et simulées avec l’art des mains ou juste déclarées.
(Quel que soit le vote, les violences sexuelles ou leur récit sont proscrites)

VIOLENCE

O Petite permission : La violence psychologique et l'abandon dans la forêt sont permis.
O Moyenne permission : La violence physique indirecte est également permise (empoisonnement, envoûtement, incitation à des comportements risqués).
O Grande permission : La violence physique directe est également permise.

AUTRES TABOUS

………………………………………………………
………………………………………………………
………………………………………………………

ANNEXE 2

Situations

∞ : idéaux religieux, technologiques ou philosophiques
⚖ : crimes et châtiments
☠ : un grand danger
⚕ : maladie et souffrance, secours et guérison
👪 : la famille et le clan
🍃 : dans la forêt
⏲ : voyage, exploration
📖 : oubli, mémoire, secrets et rumeurs
⚒ : vie quotidienne
♡ : les liens du cœur
☾ : l’étrange

Situation :
1. QUÊTE ∞

Le peuple est à la recherche
d'une chose qui va changer
profondément sa vie.

Situation :
2. ÉNIGME ∞

Le peuple cherche à résoudre un mystère physique ou métaphysique.

Situation :
3. TABOU ∞

Le peuple s'est fixé un tabou important, mais il est difficile de résister à la tentation.

Situation :
4. TOTEM ∞

Le peuple s'est fixé
une tâche à accomplir,
une action à répéter
ou un objet à vénérer.
Mais de plus en plus de personnes
répugnent à respecter le totem.

Situation :
5. INITIATION ∞ ★

Le peuple est jeune.
Et ses illusions vont bientôt
voler en éclats.

Situation :
6. RITUEL ∞

Le peuple s'unit
pour réaliser un rituel d'importance.

Situation :
7. PÈLERINAGE ∞

Le peuple traverse la forêt
pour des raisons religieuses
ou mystiques.

Situation :
8. MILLÉNARISME ∞ ★

Quelqu'un a prophétisé
la fin du monde
et le peuple prend ses dispositions
pour y faire face,
ou pour faire partie des personnes
qui seront sauvées,
ou pour dénoncer cette imposture.

Situation :
9. FÊTE ∞ ☆

Le peuple s'est réuni
pour une grande célébration.

Situation :
10. RITE INITIATIQUE ∞

Une partie du peuple doit accomplir un rite de passage sous l'égide d'une autre partie du peuple.

Situation :
11. ŒUVRE D'ART ∞ ☆

Le peuple s'est réuni pour réaliser une œuvre d'art ambitieuse.

Situation :
12. FOLIE DES GRANDEURS ∞ ★

Le peuple s'est réuni
pour accomplir un projet grandiose
qui a des chances
de précipiter sa perte.

Situation :
13. LA FONTAINE ∞

Le peuple est à la recherche de découvrir un lieu sacré, source de gnose, de pouvoir et de guérison, qui va radicalement changer sa vie.

Situation :
14. EXPÉRIENCE CATHARTIQUE ∞

Le peuple s'est réuni pour vivre une expérience forte qui va changer sa vie.

Situation :
15. ESPOIR ∞ ☆

Le peuple tente de bâtir un avenir meilleur.

Situation :
16. RAVISSEMENT ∞ ★

Des extérieurs vont emporter une partie du peuple vers un monde meilleur.

Mais seulement quelques personnes.

Situation :
17. TABOU SUR LES RITUELS ∞

Il est interdit de faire des rituels.

Situation :
18. DEVOIRS SACRÉS ∞

Il est obligatoire de faire ses rituels.

Situation :
19. LE CHOIX FINAL ∞

D'ici à la fin de la résurgence, chaque membre du peuple va être confronté à un choix crucial.

Situation :
20. POURSUITE ⚖

Le peuple s'est lancé à la recherche d'une personne, d'un groupe de personnes, d'un animal ou d'un horla.

Situation :
21. VENGEANCE ⚖ ★

Une partie du peuple veut se venger d'une autre partie du peuple.

Situation :
22. ÉLIMINATION ⚖ ★

Une partie du peuple cherche à éliminer des dissidents, des éléments néfastes infiltrés, ou des horlas, présents en son sein ou dans celui d'une autre partie du peuple.

Situation :
23. VOL ⚖ ★

Une partie du peuple cherche à voler ce qui appartient à une autre partie du peuple (objet ou personnes) ou ce qui est caché dans la forêt.

Situation :
24. APRÈS L'INCIDENT ⚖ ★

Il s'est passé quelque chose de grave que personne n'ose évoquer…

Jusqu'à quand ?

Situation :
25. REPENTANCE ⚖ ☆

Les membres du peuple
qui ont commis de graves fautes
vont tâcher de se racheter.

Mais parmi les victimes,
tout le monde n'est pas enclin
au pardon.

Situation :
26. CHÂTIER LES COUPABLES ⚖ ★

Une partie du peuple
va punir une autre partie du peuple
accusée des pires maux.

Situation :
27. QUI EST LE COUPABLE ? ⚖

Un crime vient d'être commis
ou va bientôt être commis
et le peuple va se mettre à la recherche
du ou des responsables.

Situation :
28. PURGE ⚖ ★

Une partie du peuple
veut mettre à l'écart ou exterminer
une autre partie du peuple.

Situation :
29. EMBUSCADE ⚖

Le peuple prépare des pièges
dans l'espoir de tendre une embuscade
à une tierce partie.

Situation :
30. INTERVENTION ⚖ ★

Une ou des personnes posent
problème au sein du peuple.

On n'arrive pas à en parler,
jusqu'à ce que quelqu'un brise
l'omerta sur le sujet.

Situation :
31. CHUTE ⚖

Grisées par la promesse d'un destin
grandiose, les personnes les plus
nobles sombrent dans la folie et
l'ignominie.

Les petites gens et les ignobles
en sortiront peut-être grandies.

Situation :
32. SOUPÇONS ⚖ ★

Les personnes les plus fourbes
manipulent les personnes
les plus naïves
pour qu'elles soupçonnent
les personnes les plus pures
des pires forfaits.

Situation :
33. FOLIE EXPIATOIRE ⚖ ★

Les personnes nobles vont sombrer
dans une folie vengeresse
et punir aussi durement
les plus coupables
que les moins coupables
et feront aussi du mal aux innocents.

Situation :
34. PARDON ⚖ ☆

Au sein du peuple cohabitent
les victimes et les bourreaux
d'une ancienne tragédie.

Situation :
35. JUGEMENT ⚖

Au sein du peuple,
les personnes se jugent entre elles.
Cela va finir par des châtiments
ou une réconciliation / acceptation.

Situation :
36. FUITE ☠

Le peuple fuit une menace.

Situation : **37. ÉVASION ☠** Le peuple cherche une issue à la forêt.	**Situation :** **38. SACRIFICE ☠ ★** Pour régler les problèmes du peuple, une ou plusieurs personnes vont devoir se sacrifier ou êtres sacrifiées.	**Situation :** **39. SURVIE ☠ ★** Le peuple est en danger de mort. Il manque de tout et les menaces sont nombreuses. Il va falloir faire des choix drastiques.
Situation : **40. PANIQUE MORALE ☠ ★** Le peuple est agité par une rumeur concernant la dangerosité d'une chose, d'une pratique ou de certaines personnes. Certaines personnes attisent la panique morale, d'autres y cèdent, d'autres sont sceptiques et d'autres en subissent les conséquences.	**Situation :** **41. MASSACRE ☠ ★** Une ou des personnes, à moins qu'il ne s'agisse d'animaux, de horlas ou de personnes hors-champ, sèment la mort au sein du peuple. On ignore leur identité pour l'instant.	**Situation :** **42. ASSIÉGÉ ☠** Le peuple est assiégé (par une autre partie du peuple ou par une adversité hors-champ). Ses protections principales viennent de tomber ou vont bientôt tomber.
Situation : **43. HORREUR INDICIBLE ☠ ★** Une ou des créatures impossibles à appréhender pour l'esprit humain vont semer la terreur au sein du peuple.	**Situation :** **44. DERNIERS INSTANTS ☠ ★** Le peuple se sait condamné à disparaître à la fin de la résurgence et s'y prépare.	**Situation :** **45. FIN DU MONDE ☠** À la fin de la résurgence, c'en sera fini du monde tel qu'on le connaît. Chaque personne s'y prépare à sa façon.
Situation : **46. EFFONDREMENT ☠ ★** L'Apocalypse commence.	**Situation :** **47. CLIMAT ☠** Une perturbation intense du climat bouleverse la vie du peuple.	**Situation :** **48. FAMINE ☠ ★** Le peuple crève de faim. Rares sont les personnes qui peuvent conserver leur train de vie. Celles qui n'ont pas cette chance ont le choix entre mourir ou compter sur la solidarité et la responsabilité des autres. Et parfois, sur leurs dépouilles. Quoi qu'il en soit, pour les forts ou les faibles, pour les solitaires ou les communautés, manger à sa faim implique des solutions plus ou moins radicales…

Situation :
49. SÉCURITÉ ☠ ☆

Le peuple a réussi
à créer un climat
de sécurité et d'harmonie.

Jusqu'à quand ?

Situation :
50. LA PEUR CHANGE DE CAMP ☠

Le peuple n'a plus peur des revenants
mais il y a de nouveaux types
de prédateurs dans ses rangs.

Situation :
51. WESTERN SPAGHETTI ☠ ★

C'est l'heure des règlements de compte
dans ce territoire de forêt
où l'humanité va à vau-l'eau.

Situation :
52. TRAGÉDIE ☠ ★

À la fin de la résurgence,
une personne
ou un groupe de personnes
va tuer une personne
ou un groupe de personnes
et ce ne pourra être empêché.

Situation :
53. RÉCLUSION ☠

Le peuple se confine
dans une zone
par peur des dangers de la forêt.

Situation :
54. TRANSFORMATION ⚕

Les personnes du peuple
sont touchées par une transformation,
à des degrés divers.
Vont-elle lutter contre ou l'accepter ?

Situation :
55. BÉNÉFICE ⚕ ☆

Le peuple doit accomplir une tâche
pour améliorer sa condition.

Situation :
56. PROTECTION ⚕ ☆

Le peuple assure la protection
d'un objet, d'une personne
ou de plusieurs personnes,
au péril de sa vie.

Situation :
57. ÉPIDÉMIE ⚕ ★

Le peuple est touché par une maladie
(classique ou magique).

Elle se répand de plus en plus
et les cas sont de plus en plus graves.

Situation :
58. DÉLITEMENT ⚕ ★

Tout se dégrade au sein du peuple :
les volontés, les mœurs, les structures,
les corps, l'espoir, la mémoire.

Situation :
59. GUÉRISON ET RÉCONCILIATION ⚕ ☆

La maladie affecte le peuple, chaque personne est touchée à sa façon. La seule chance de guérison réside en un rituel collectif. Avant la fin de la résurgence, chaque personne doit dire à une autre qu'elle l'aime et pourquoi, doit dire qu'elle est désolée à une autre et pourquoi, doit demander pardon à une autre et expliquer pourquoi, et doit remercier une autre et dire pourquoi.

Situation :
60. CURE ⚕ ☆

Le peuple effectue un voyage
pour guérir de la maladie.

Situation :
61. ACCIDENT ⚕ ★

Une ou des personnes
ont (ou ont eu)
un accident grave
qu'il va falloir gérer.

Situation :
62. SAUVETAGE ⚕ ☆

Une partie du peuple
veut récupérer
une ou plusieurs personnes
qui sont dans les mains
d'une autre partie du peuple.

Situation :
63. UNION ☆

Deux parties du peuple envisagent
de former une seule communauté.
Le coup de foudre va-t-il durer ?

Situation :
64. UNION INTERDITE

Deux parties du peuple
tentent un rapprochement,
mais une troisième partie
s'y oppose avec force.

Situation :
65. LA MARGE

Une partie du peuple,
plutôt dans la norme,
est confrontée à une autre partie du
peuple, qui vit dans la marge.

Situation :
66. AVANT LA SÉPARATION ★

Le peuple se prépare à se séparer.

Situation :
67. FAMILLE BRISÉE ★

Il y avait des dissensions au sein de ce
peuple censé être uni (par les liens du
sang, la religion ou la fraternité).

Elles vont bientôt éclater.

Y aura-t-il réconciliation
ou la situation va-t-elle dégénérer
en conflit ouvert ?

Situation :
68. NOUVEL ORDRE

Un tout nouveau mode de
fonctionnement (changement de
gouvernance, nouvelle religion,
nouvelle croyance, découverte
scientifique...) émerge au sein du
peuple et bouleverse sa vie.

Situation :
69. RENCONTRE

Deux communautés se rencontrent.
Que va donner le choc des cultures ?

Situation :
70. ALLIANCE ☆

Deux communautés se donnent
rendez-vous en vue de discuter les
conditions d'une alliance.

Situation :
71. CONCORDE ☆

Le peuple s'est réuni pour tenter
de mettre fin aux vieilles discordes
et faire acte de fraternité,
d'amour et de pardon.

Si la concorde échoue,
les augures sont très mauvais.

Situation :
**72. CRÉATION
D'UNE COMMUNAUTÉ ☆**

Des personnes d'origines éparses
se réunissent dans le projet de fonder
une seule et même communauté.

Situation :
73. PRENDRE CONTACT 🎎 ☆

Le peuple traverse la forêt
à la rencontre
d'un hypothétique autre peuple,
dans le but de l'observer
et d'échanger avec lui.

Situation :
74. RETROUVAILLES 🎎 ☆

Deux parties du peuple qui avaient été
séparées se retrouvent enfin.

Comment le temps, l'oubli et le passé
vont-ils impacter ses retrouvailles ?

Situation :
75. ÉMEUTE 🎎 ★

Pour assurer leur confort,
les personnes puissantes dépouillent
les personnes misérables,
celles-ci péteront un câble
ou tenteront une révolte
qui semble perdue d'avance.

Situation :
76. SCHISME 🎎 ★

Le peuple se déchire sur base de
désaccords moraux :
la cause animale,
l'attitude à adopter face aux horlas,
la religion,
une idéologie politique…

Situation :
77. DOMINATIONS 🎎 ★

Tout le monde vit sous la coupe
d'une ou plusieurs personnes.

La situation va-t-elle s'inverser ?

Situation :
78. HONNEURS 🎎 ★

On rend les honneurs à une personne
ou un groupe de personnes
mais ensuite tout va dégénérer.

Situation :
79. UNE VISITE D'AILLEURS 🎎

Une communauté
habituée à vivre en autarcie totale
se retrouve visitée
par une ou des personnes extérieures.

Situation :
80. PACTE 🎎

Le peuple va se voir proposer
une alliance avec les animaux
ou avec les horlas.

À quel coût ?

Situation :
81. EN COMPAGNIE
DES SOLITAIRES 🎎

Tout le monde se sent très seul
au sein du peuple
et cela va se solder
par une explosion
ou une fraternisation.

Situation :
82. CRISE IDENTITAIRE 🎎

Au sein du peuple,
les personnes ne s'acceptent pas
comme elles sont
et cela va se solder
par une crise ou une paix.

Situation :
83. DICTATURE 🎎 ★

Une dictature est mise en place
pour le bien du peuple.

Jusqu'à quel point ?

Qui va s'y opposer ?

Situation :
84. LE GRAND TRI 🎎 ★

À l'heure ou la pénurie empire,
on se demande quoi faire
des membres les moins utiles.

Situation : **85. ADIEUX** ⛼ Une ou plusieurs personnes envisagent de quitter le peuple.	**Situation :** **86. LA TYRANNIE DU DÉVOUEMENT** ⛼ ★ Tout le monde érige le dévouement à ses proches en vertu cardinale mais est-ce pour les bonnes raisons ? Et ne va-t-on pas franchir un point de rupture ?	**Situation :** **87. RIVALITÉ** ⛼ ★ Deux parties du peuple sont en conflit. Les forces peuvent être égales ou complètement déséquilibrées.
Situation : **88. ESCORTE** ⏲ Le peuple doit escorter une ou plusieurs personnes vers une destination.	**Situation :** **89. INSTALLATION** ⏲ Le peuple s'installe dans cette zone de forêt, à moins qu'il ne la défriche ou ne la colonise. Certaines personnes s'y opposent et d'autres dangers attendent le peuple, mais il va persévérer, mû par l'espoir ou l'ambition.	**Situation :** **90. PASSAGE DE SEUIL** ⏲ Le peuple s'apprête à franchir une frontière vers un autre monde.
Situation : **91. EN TERRITOIRE INCONNU** ⏲ Le peuple part en expédition dans une zone de la forêt qu'aucun de ses membres n'a jamais arpentée.	**Situation :** **92. MIGRATION** ⏲ ☆ Le peuple est à la recherche d'une terre promise.	**Situation :** **93. UN RETOUR INATTENDU** ⏲ Quelqu'un revient d'un territoire ennemi ou maudit.
Situation : **94. ANNEXION** ⏲ Le peuple investit une région de forêt inexplorée au nom d'un lointain empire.	**Situation :** **95. EXIL** ⏲ ★ Le peuple a été contraint de quitter sa terre promise et échoue dans une contrée inhospitalière.	**Situation :** **96. CONVOI** ⏲ Une ou plusieurs personnes doivent convoyer un mystérieux colis ou chargement.

Situation : **97. PÉRIPLE ⏲** Le peuple se déplace vers une autre partie de la forêt, connue ou inconnue. Ce peut être un exode ou une migration saisonnière.	**Situation :** **98. MESSAGE 📖** Le peuple s'est réuni pour écouter l'annonce qu'une ou plusieurs personnes ont prévu de faire.	**Situation :** **99. LOURD SECRET 📖 ★** Une partie du peuple est au courant d'un sombre passé, mais elle refuse d'en parler. Leur silence pèse comme une chape de plomb, alors que d'autres personnes cherchent des réponses.
Situation : **100. BRIGANDAGE MÉMORIEL 📖 ★** Face à une pénurie de mémoire, le peuple est à la recherche de personnes à qui extorquer des souvenirs.	**Situation :** **101. IN MEMORIAM 📖 ☆** Le peuple célèbre les funérailles d'une ou plusieurs personnes. Tout le monde va évoquer les aspects clairs ou obscurs de la vie de cette ou ces personne(s) disparu(e). Avant la fin de la résurgence, chaque personne survivante va offrir un cadeau à une autre survivante.	**Situation :** **102. LE GRAND RÉCIT 📖 ☆** Le peuple s'est réuni pour conter son récit et le conserver.
Situation : **103. RÉMINISCENCE 📖** Amnésiques, les personnes se sont réunies dans un lieu qui va leur rendre leurs souvenirs petit à petit, pour le meilleur et pour le pire.	**Situation :** **104. EFFACEMENT 📖** La culture et la mémoire du peuple se délitent. Certaines personnes sombrent, d'autres acceptent leur sort, d'autres cherchent des responsables.	**Situation :** **105. DIX ANS 📖** La résurgence va être entrecoupée d'ellipses : ainsi, dix ans vont passer au total.
Situation : **106. RÉVÉLATION 📖** Une ou plusieurs personnes vont faire une révélation qui va complètement changer la donne.	**Situation :** **107. JE ME SOUVIENS 📖 ☆** Devant l'imminence d'un moment décisif, les personnes revivent les quelques souvenirs qui leurs restent.	**Situation :** **108. COLLECTE DE SOUVENIRS 📖** Le peuple retourne à un endroit où ont été cachés des objets mémoriels ou des éléments naturels imprégnés de mémoire. Il faut en récolter le maximum.

Situation :
109. RÉCOLTE ⚒

Le peuple est présent dans la forêt
pour récolter
des denrées et du matériel
indispensables à sa survie.

Situation :
110. VIE QUOTIDIENNE ⚒ ☆

Le peuple vit des instants simples
de la vie de tous les jours.

Situation :
111. CONTEMPLATION ⚒ ☆

Le peuple va être sidéré par
l'expérience du quotidien,
par la beauté
des choses innocentes
comme nuisibles,
et par la vérité
que recèle la forêt
et ses habitants.

Situation :
112. PLACE DU TROC ⚒

Le peuple se réunit pour former un
marché où l'on pratique le troc.
Tout le monde a des marchandises
(objets, esclaves ou souvenirs)
à échanger et tout le monde a besoin
de récupérer quelque chose qui
l'intéresse.

Situation :
113. ATTAQUE SPECTRALE ☾ ★

Les esprits, les cauchemars
et les revenants
s'en prennent au peuple.

Situation :
114. PARMI LES VIVANTS ☾

Certaines d'entre nous
sont déjà mortes.

Ce périple sera l'occasion
de découvrir qui.

Situation :
115. LA FORÊT DU SUICIDE ☾ ★

Le peuple se rend
dans une forêt hantée
où il est coutume de se rendre
pour mettre fin à ses jours.

Situation :
116. CAUCHEMARS ☾ ★

La résurgence est ponctuée
de moments où les gens dorment
et des horlas viennent les agresser
durant leurs cauchemars.

Situation :
117. MARÉE HORLA ☾ ★

Le peuple est submergé par les horlas
qui attaquent les personnes, les
influencent ou les possèdent.

Situation :
118. SOUMISSION 🍃

Le peuple songe
à se soumettre à la forêt
pour espérer sa clémence.

Situation :
119. CHÂTIMENT 🍃 ★

La forêt se venge des humains.

Tout le monde va-t-il mourir ?

Situation :
120. HOMMAGE 🍃 ☆

Le peuple se rend
au cœur de la forêt
pour lui rendre hommage.

Situation : **121. EXPLOITATION** 🍃 Le peuple se rend en forêt pour exploiter le bois, les ressources minières ou les denrées médicinales.	**Situation :** **122. MORT AUX ARBRES** 🍃 ★ Le peuple se révolte contre la forêt.	**Situation :** **123. RÉPARATION** 🍃 ☆ Le peuple répare un chemin dans la forêt pour s'assurer un avenir plus serein.
Situation : **124. S'ÉCHAPPER DES FORÊTS LIMBIQUES** 🍃 Le peuple est prisonnier des forêts limbiques, le domaine des rêves, des souvenirs et des morts. Certaines personnes tentent de retourner dans le monde des vivants et d'autres préféreraient rester.	**Situation :** **125. AMOURS** ♡ Le peuple est en proie à une sorte de saison des amours. Des romances et des amitiés naissent, pour le meilleur et pour le pire.	**Situation :** **126. TUER PAR AMOUR** ♡ ★ Les morts reviennent tuer leurs proches vivants pour les retrouver ensuite dans les forêts limbiques.
Situation : **127. L'AMOUR FAUSSÉ** ♡ ★ Toute romance et toute amitié est suspectée d'avoir été suscitée par un envoûtement.	**Situation :** **128. AMOURS FRAPPÉES D'INTERDIT** ♡ ★ Au sein du peuple, des personnes en aiment d'autres d'une façon qui est interdite et sévèrement punie.	

ANNEXE 3

Communautés

⏲ : communauté nomades ou sédentaires
∞ : communauté religieuse ou mystique
⚕ : communauté d'invalides
☣ : communauté pseudo-humaines
⚐: communauté politique ou idéologique
⚖ : communauté autour du crime, de la loi et de l'ordre

1. LES NOMADES ⏲ Nous vivons de chasse et de cueillette et nous nous déplaçons sans cesse dans la forêt : on n'est jamais en sécurité longtemps au même endroit. Face à une communauté, nous négocions ou nous volons. Face à un individu, nous questionnons son mode de vie. Des nomades pensent qu'il faudrait s'établir et d'autres pensent qu'il faudrait se faire brigands ou pillards.	**2. LES SÉDENTAIRES ⏲** Nous avons notre enclave dans la forêt et nous comptons y rester pour toujours. Face à une communauté, nous défendons notre enclave. Face à un individu, nous nous méfions : peu sont dignes de nous rejoindre. Des sédentaires veulent bannir les mauvais éléments et d'autres prônent l'exode de toute la communauté.	**3. LES SYLVOGRAPHES ⏲** Nous arpentons la forêt pour l'explorer et la cartographier. Face à une communauté, nous recueillons les savoirs. Face à un individu, nous nous assurons de protéger nos savoirs. Des sylvographes prônent la divulgation des informations tandis que d'autres pensent que celle-ci doit être cachée ou monnayée.
4. LES SALTIMBANQUES ⏲ ☆ Nous sommes nomades et vivons du spectacle. Face à une communauté, nous mettons en place un spectacle. Face à un individu, nous tâchons de le dérider, peut-être pour qu'il nous rejoigne. Des saltimbanques prônent l'art total, d'autres l'arnaque et le vol.	**5. LES HUMANITAIRES ⏲ ☆** Nous sommes nomades et vouons nos vie à la protection et au soin des plus faibles. Face à une communauté, nous mettons en place un dispensaire. Face à un individu, nous le soignons ou nous plaidons notre cause. Des humanitaires prônent la dévotion absolue, d'autres recherchent l'argent, le pouvoir ou la reconnaissance.	**6. LES ÉGARÉ.E.S ⏲** Nous avons totalement perdu notre route dans la forêt. Face à une communauté, nous demandons des informations. Face à un individu, nous avons peur. Des égaré.e.s prônent l'errance infinie tandis que d'autres pensent que la maison est toute proche.
7. LES GRATTE-TERRE ⏲ Nous nous battons contre la forêt pour ménager un espace pour la culture et l'élevage. Face à une communauté, nous vendons nos marchandises. Face à un individu, nous lui proposons du travail. Des gratte-terre pensent qu'il faut abandonner le terrain face à la forêt, d'autres qu'il ne faut jamais renoncer.	**8. LES AUBERGISTES ⏲** Nous assurons le gîte et le couvert aux voyageurs moyennant finance. Face à une communauté, nous établissons des transactions pour notre sécurité et nos ressources. Face à un individu, nous lui proposons bon accueil si elle respecte les lois de notre auberge. Des aubergistes prônent l'honnêteté et d'autres abusent des voyageurs.	**9. LES BÛCHES ⏲** Nous exploitons la forêt : bûcheronnage, sciage, charbonnage, cueillette : la forêt doit nous rendre au moins autant qu'elle nous a pris. Face à une communauté, nous vendons nos marchandises. Face à un individu, nous lui faisons passer un rude test de confiance. Des bûches pensent qu'il faut s'allier avec les forces de la forêt et d'autres la considèrent comme une ennemie.
10. LES COLONIÂTRES ⏲ ★ On nous a promis une parcelle de terrain au milieu de cette forêt et nous n'avons pas fait tout ce chemin pour y renoncer. Face à une communauté, nous passons des traités. Face à un individu, nous hésitons entre curiosité et méfiance. Des coloniâtres pensent qu'il faut fuir tant qu'il en est encore temps et d'autres veulent s'accaparer tout ce qui est sur le chemin.	**11. LES ABORIGÈNES ⏲** Nous vivons coupées du monde et sans technologie. Nous avons une culture tribale marquée par des traditions ancestrales. Face à une communauté, nous nous ouvrons, sans méfiance au départ. Face à un individu, nous questionnons ses étrangetés. Des aborigènes pensent qu'il faut recourir à la technologie, d'autres jugent dangereuse toute coutume extérieure.	**12. LES ARBORICOLES ⏲ ☆** Notre communauté vit en harmonie avec la forêt et nous n'y prélevons que le minimum vital. Face à une communauté, nous nous méfions. Face à un individu, nous prônons l'union avec la nature. Des arboricoles pensent qu'il faut s'unir plus profondément à la nature, d'autres interrogent les dérives de la communauté.

13. LES AUTRES ⏲ Nous avons été accusées de folie et abandonnées dans la forêt, condamnées à y errer. Face à une communauté, nous moquons sa rigidité d'esprit. Face à un individu, nous cherchons à comprendre son psychisme. Les autres se divisent entre celles qui pensent qu'elles ont été accusées à tort de folie et celles qui acceptent leur condition et régissent la communauté à leur manière.	**14. LES EXTÉRIEUR.E.S ⏲** Nous venons de l'extérieur de Millevaux et disposons d'une technologie avancée. Face à une communauté, nous l'interrogeons en cachant notre origine et nos capacités. Face à un individus, nous faisons des expériences sur lui. Des extérieur.e.s sont fascinées par Millevaux alors que d'autres ne rêvent que de rentrer en un seul morceau.	**15. LES SORCELLISTES ∞** Nous nous réunissons en convent pour pratiquer la sorcellerie. Face à une communauté, nous cachons notre activité. Face à un individu, nous estimons ses forces et interagissons avec lui sous le prisme de la sorcellerie avant tout. Des sorcellistes prônent une utilisation neutre de leurs pouvoirs tandis que d'autres vénèrent le Bouc Noir.
16. LES EXORCISTES ∞ Nous combattons tous les cas de possession par des horlas. Face à une communauté, nous faisons profil bas car on nous considère comme des hérétiques. Face à un individu, nous pratiquons l'exorcisme de gré ou de force. Des exorcistes proposent une lutte douce contre la possession tandis que d'autres pensent qu'il faut éliminer les possédés les plus dangereux.	**17. LES ÉVANGÉLISTES ∞** Nous visons selon un code religieux strict qui fait de nous le peuple élu. Face à une communauté, nous nous méfions et défendons nos intérêts en premier lieu. Face à un individu, nous cherchons à le convertir. Des évangélistes prônent l'orthodoxie, tandis que d'autres remettent le dogme en question.	**18. LES ERMITES ∞** Nous sommes une minuscule communauté qui pratique l'isolement volontaire et la prière. Face à une communauté, nous tentons d'écourter l'entrevue au plus possible. Face à un individu, nous l'accueillons mais nous répugnons à parler d'autre chose que de religion. Des ermites prônent la fermeture totale de la communauté et d'autres veulent fuir ce carcan.
19. LES ALCHIMISTES ∞ Nous formons un convent qui étudie les mystères de la forêt pour élaborer la pierre philosophale. Face à une communauté, nous taisons nos secrets. Face à un individu, nous marchandons des savoirs et des artefacts. Des alchimistes prônent le recours à la magie noire, et d'autres perdent espoir d'accomplir le grand-œuvre.	**20. LES EXPIATISTES ∞ ★** Nous pensons que Millevaux est une punition pour nos péchés et que seule la mort peut nous permettre d'expier. Face à une communauté, nous l'attaquons si nous sommes en force. Face à un individu, nous le convertissons ou le tuons. Des expiatistes pensent qu'il faut d'abord opérer un suicide collectif, d'autre qu'il faut d'abord tuer les mécréants.	**21. LES LAZARES ∞** Seule la résurrection sous forme de zombie garantie la pureté de l'âme. Face à une communauté, nous tenons un discours ambigu sur l'âme immortelle. Face à un individu, nous le tuons puis le ressuscitons. Des lazares tentent de créer des morts-vivants conscients, et d'autres professent la zombification des lazares mêmes.
22. LES HÉRÉTIQUES ∞ Nous seules avons accès à la vraie foi. Face à une communauté, nous bravons fièrement les persécutions. Face à un individu, nous tentons de le convertir. Des hérétiques pensent avoir accès à de nouvelles révélations divines, tandis que d'autres songent à renier leur foi.	**23. LES PÈLERINES ∞** Nous sommes en pèlerinage religieux à travers la forêt. Face à une communauté, nous demandons le gîte et le couvert. Face à un individu, nous offrons notre aide. Des pèlerines pensent que la destination est proche et d'autres pensent que cette errance n'a plus aucun sens.	**24. LES HOSPITALITES ∞ ☆** Par conviction religieuse, nous soignons les malades et hébergeons les nécessiteux. Face à une communauté, nous offrons nos bras pour acheter des ressources. Face à un individu, nous demandons la charité. Des hospitalités pensent qu'il ne faut s'occuper que des croyants et d'autres veulent s'occuper de tout le monde.

25. LES MILLÉNARISTES ∞ ★

La fin du monde est pour ce soir, et nous nous hâtons vers un lieu sacré où nous serons épargnées en tant que peuple élu.
Face à une communauté, nous annonçons l'apocalypse.
Face à un individu, nous tentons de le convertir.
Des millénaristes croient dur comme fer à l'apocalypse et d'autres commencent à douter.

26. LES BAPTISTES ∞

Nous avons la vraie foi mais n'en sommes pas avare : nous baptisons à tour de bras.
Face à une communauté, nous dénonçons les faux dogmes. Face à un individu, nous proposons le baptême.
Des baptistes pensent que tout le monde devrait connaître un nouveau baptème, plus intense. D'autres pensent que la communauté est infiltrée par des horlas.

27. LES GNOSTIQUES ∞

Millevaux n'est qu'une illusion pour mettre notre foi à l'épreuve. La connaissance religieuse nous ouvrira les voies de la révélation.
Face à une communauté, nous agissons comme si elle n'existait pas.
Face à un individu, nous révélons la facticité du monde.
Des gnostiques pensent que la révélation passe par la souffrance, d'autres par l'extase.

28. LES ANIMISTES ∞

Nous croyons aux esprits de la forêt, des plantes et des bêtes, et pensons que les horlas pourraient être des dieux.
Face à une communauté, nous rejetons la technologie et la religion.
Face à un individu, nous lui proposons un rite initiatique.
Des animistes pensent qu'il faut s'unir aux horlas, d'autres pensent qu'il y a des mauvais esprits qu'il faut exorciser.

29. LES GAVROCHES ⚕

La seule chose qui nous lie vraiment et que nous sommes des enfants.
Face à une communauté d'adultes, nous nous cachons.
Face à un adulte isolé, nous le chassons ou le capturons.
Des gavroches prônent le rejet total des adultes, d'autres sont en manque de figures parentales.

30. LES VIEILLARDRES ⚕

Nous sommes hors d'âge et hors d'usage.
Face à une communauté, nous quémandons de l'aide.
Face à un individu, nous tâchons de partager notre sagesse.
Des vieillardres prônent l'extinction volontaire tandis que d'autres sont en quête de vitalité.

31. LES ESTROPES ⚕ ★

Nous souffrons de handicaps et de mutilations.
Face à une communauté, nous demandons assistance.
Face à un individu, nous rejetons les valides et accueillons les autres.
Des estropes pensent que les plus valides doivent être éliminées ou estropiées. D'autres rêvent d'en finir avec le handicap.

32. LES MALADRES ⚕ ★

Nous sommes en proie à une terrible maladie incurable et contagieuse.
Face à une communauté, nous nous écartons pour la protéger.
Face à un individu, nous l'éloignons ou le contaminons.
Des maladres pensent qu'il faut accepter la maladie et la répandre, d'autres espèrent encore trouver un remède.

33. LES HORLAS ☣

Nous ne sommes ni des hommes, ni des bêtes.
Face à une communauté, nous nous faisons passer pour des hommes.
Face à un individu, nous révélons notre vraie nature, nous lui proposons des pactes ou nous comportons en prédateurs.
Des horlas voudraient devenir humains et d'autres rejettent toute humanité.

34. LES CORAX ☣

Nous sommes une espèce à part, pouvant changer de forme : humain, humain à tête de corbeau ou tête de corbeau. Nous portons la mémoire de nos ancêtres.
Face à une communauté, nous nous faisons passer pour humains. Face à un individu, nous le neutralisons ou nous nous en débarrassons.
Des Corax pensent qu'il faut pratiquer la magie noire, d'autres qu'il faut renier le côté corbeau.

35. LES GNOMES ☣

Nous sommes une communauté consanguine. Nous avons une immunité génétique à l'oubli mais nous avons aussi des tares physiques et mentales.
Face à une communauté ou à un individu, nous cachons notre don et récoltons des savoirs.
Des gnomes prônent le partage de la mémoire avec les autres humains et d'autres prônent la fermeture.

36. LES MASQUES ☣

Semblables aux humains, mais nous sommes une autre espèce, clandestine depuis la nuit des temps. Nous avons des pouvoirs psychiques mais notre rareté nous rend vulnérables.
Face à une communauté, nous l'infiltrons.
Face à un individu, nous testons son humanité.
Des masques prônent l'éradication des humains et d'autres l'ouverture.

37. LES ÊTRES-BÊTES ☣ ★ Nous sommes en train de nous transformer en animaux. Face à une communauté, nous attaquons si nous sommes en force et sinon nous nous défendons. Face à un individu, nous attaquons ou fuyons suivant notre tempérament de bête. Des êtres-bêtes rêvent d'inverser le processus alors que d'autres voudraient l'accélérer.	**38. LES SAUVAGES ☣** Nous sommes des animaux qui avons accédé à une forme humanoïde et à un degré de conscience équivalent. Face à une communauté, nous évaluons d'abord son degré de tolérance. Face à un individu, nous nous renseignons sur ce que c'est d'être humain. Des sauvages veulent s'allier aux humains et d'autres les rejettent.	**39. LES MALETRONCHES ☣** Nous souffrons de mutations physiques et mentales : sommes-nous encore des êtres humains ? Face à une communauté, nous hésitons entre attiser la pitié et intimider. Face à un individu, nous cherchons à connaître ses tares. Des maletronches se revendiquent d'une nouvelle humanité, supérieure, et d'autres sombrent dans le dégoût de soi.
40. LES ZOMBIES ☣ ★ La vie, c'était avant. Maintenant, nous titubons dans la forêt. Face à une communauté, nous attaquons. Face à un individu, nous attaquons. Les zombies se disputent les vivants : certains les dévorent et d'autres les contaminent. Certains zombies ont encore une étincelle de conscience et de mémoire.	**41. LES ANARCHISTES 🏳 ☆** Nous condamnons toute forme d'autorité. Ni dieu ni maître. Face à une communauté, nous sapons ses fondations. Face à un individu, nous le libérons de ses chaînes. Des anarchistes pensent que tout maître doit être éliminé, d'autres pensent d'abord le mouvement comme un élan d'amour.	**42. LES ANIMALISTES 🏳 ☆** Nous pensons que les animaux sont les égaux de l'homme, voire leurs supérieurs. Face à une communauté, nous défendons notre cause. Face à un individu, nous le punissons pour toute offense au règne animal. Des animalistes veulent devenir animaux et d'autres prônent la violence.
43. LES SURVIVALISTES 🏳 Tous nos efforts sont concentrés sur la survie du groupe et de ses individus. Face à une communauté, nous exagérons notre puissance de frappe et minimisons nos ressources qui pourraient attirer la convoitise. Face à un individu, nous lui faisons passer un test de confiance très strict. Des survivalistes prônent le rejet des plus faibles et d'autres la solidarité.	**44. LES PACIFIQUES 🏳 ☆** Nous réprouvons la violence physique et la violence psychologique. Face à une communauté, nous cherchons une cohabitation pacifique et offrons notre aide. Face à un individu, nous prônons les vertus de la non-violence. Des pacifiques prônent le recours à la violence en cas d'auto-défense ou de vengeance et d'autres préféreraient plutôt mourir.	**45. LES BRUTALISTES 🏳 ★** Nous érigeons la violence au rang de recours légitime, voire de valeur. Nous nous soumettons aux communautés les plus fortes et asservissons les plus faibles. Face à un individu, nous le provoquons en combat. Des brutalistes prêchent une violence allant jusqu'à l'auto-destruction, d'autres envisagent de prendre un tournant pacifique.
46. LES AMAZONARDES 🏳 Notre communauté est composée uniquement de personnes qui se définissent au travers de leur féminité. Face à une communauté, nous ne traitons qu'avec les femmes. Face à une femme, nous l'enjoignons à nous rejoindre. Face à un homme, nous hésitons entre le tuer et le capturer. Des amazonardes se construisent dans l'espoir des hommes et d'autres dans le matriarcat ou le rejet des hommes.	**47. LES BONHOMMES 🏳 ★** Notre communauté est composée uniquement qui se considèrent comme des hommes. Face à une communauté, nous ne traitons qu'avec les hommes. Face à un homme, nous évaluons d'abord sa virilité. Face à une femme, nous hésitons entre la capturer et la chasser. Des virils prônent une masculinité radicale et d'autres proposent une relecture de cette notion.	**48. LES BIZARRES 🏳 ☆** Notre communauté regroupe des personnes homosexuelles, bisexuelles, transgenres, intersexe, agenres, non binaires, kink, asexuelles, aromantiques, *etc*, et fières de l'être. Face à une communauté, nous évaluons son degré de tolérance. Face à un individu, nous tentons de le libérer de ses carcans. Des bizarres prônent la fermeture et la sécurité, d'autres l'ouverture.

49. LES CANNIBALES ⚐ ★

Nous pensons avoir besoin de dévorer de la chair humaine pour survivre.
Face à une communauté, nous attaquons si nous sommes en position de force, sinon nous cachons notre nature.
Face à un individu, nous le dévorons.
Des cannibales pensent qu'il faut se dévorer entre eux si la chair extérieure manque, d'autres remettent le cannibalisme en question.

50. LES BÊTES DE GUERRE ⚐ ★

Nous allons conquérir toute la forêt et ses peuples.
Face à une communauté, nous l'asservissons.
Face à un individu, nous l'enrôlons.
Des bêtes de guerre prônent la guerre éternelle tandis que d'autres pensent œuvrer à la paix en unifiant les peuples par la force.

51. LES PUNK ⚐ ★

Notre seule famille, notre seule patrie, notre seule religion, c'est le chaos.
Face à une communauté, nous y mettons le chaos.
Face à un individu, nous le moquons ou le dévergondons.
Des punks prêchent une défonce totale alors que d'autres rêvent de se ranger.

52. LES UTOPISTES ⚐ ☆

Ce monde en ruine est redevenu une terre des possibles. Nous œuvrons à inventer une meilleure façon de vivre ensemble.
Face à une communauté, nous professons notre art de vivre.
Face à un individu, nous lui proposons de nous rejoindre.
Des utopistes pensent que la démarche est un échec et d'autres prônent une expérimentation perpétuelle.

53. LES ÉCORCHÂTRES ⚖ ★

Nous avons pris le maquis et vivons de brigandage.
Face à une communauté, nous sommes à visage découvert et cachons notre activité.
Face à un individu, nous sommes à visage couvert (on ne peut reconnaître) et attaquons.
Des écorchâtres prônent la non-violence tandis que d'autres ont recours à toutes sortes de violence.

54. LES PILLARCHES ⚖ ★

Comme des criquets, nous nous déplaçons et prenons tout sur notre passage.
Face à une communauté, nous attaquons.
Face à un individu, nous le torturons pour en savoir plus sur sa communauté.
Des pillarches prônent la terre brûlée tandis que d'autres veulent inféoder les communautés plutôt que les piller.

55. LES ESCLAVAGISTES ⚖ ★

Nous considérons deux catégories de personnes : marchandises ou acheteurs.
Face à une communauté, nous mettons en place un marché aux esclaves.
Face à un individu, nous le réduisons en esclavage s'il n'a pas les protections nécessaires pour être un acheteur.
Des esclavagistes prônent la loi du plus fort, d'autres aspirent à un traitement humain des esclaves.

56. LES ESCLAVES ⚖ ★

Nous sommes sous l'autorité d'un plus fort qui nous envoie en pleine forêt accomplir une tâche pénible.
Face à une communauté, nous attirons la pitié.
Face à un individu, nous négocions des moyens de libération.
Des esclaves prônent la soumission et d'autres la révolte.

57. LA MILICE ⚖

Nous parcourons la forêt pour faire régner l'ordre et la justice.
Face à une communauté, nous évaluons son degré de nuisance.
Face à un individu, nous effectuons un interrogatoire en règle.
Des membres de la milice pensent être les maîtres du peuple, et d'autres pensent être au service du peuple.

58. LES ASSIGNES ⚖ ★

Jadis nous fûmes bagnards, aujourd'hui nous sommes libres.
Face à une communauté, nous défendons nos intérêts.
Face à un individu, si c'est un bagnard nous le capturons et le revendons, sinon nous le détroussons.
Des assignes sont des bagnards libérés et d'autres des bagnards évadés.

59. LES FORÇÂTRES ⚖ ★

Pour expier nos crimes de corps et nos crimes de pensées, nous voilà en pleine forêt à exécuter des travaux forcés.
Face à une communauté, nous la bouclons.
Face à un individu, nous négocions tout ce que nous pouvons.
Des forçâtres prônent l'évasion, d'autres les châtient car c'est folie de vouloir s'évader.

60. LA MAFIA ⚖ ★

Nous vivons de vol, de racket et de trafic, mais contrairement aux parodies de pouvoir en place, notre activité n'est pas légale.
Face à une communauté, nous négocions ou nous nous battons.
Face à un individu, nous exploitons les faibles et recrutons les forts.
Des membres de la mafia veulent devenir de vrais seigneurs, d'autres rêvent de décrocher.

ANNEXE 4

Temps forts

🍃 : moment lié à la forêt
🎏 : célébration
👪 : la famille et le clan
⚕ : maladie, souffrance et soin
🌜 : moment étrange, fantastique
⚖ : crimes et châtiments
📖 : oubli, mémoire, secrets et rumeurs
⏲ : voyage, exploration
☠ : un danger

1. Temps Fort :
DÉMÉNAGEMENT DU CAMP 🍃

Transportons les éléments du camp jusqu'à un nouvel endroit et établissons un nouveau campement.

2. Temps Fort :
CONTEMPLATION 🍃 ☆

L'assemblée est absorbée dans la contemplation du lieu ou de l'instant.

3. Temps Fort :
LA FORÊT HOSTILE 🍃 ★

Plusieurs personnes se font agresser par les végétaux.

4. Temps Fort :
BAPTÊME 🎏 ☆

Célébrons le baptême d'une ou plusieurs personnes.

5. Temps Fort :
FÊTE DE SAISON 🎏 ☆

Célébrons une fête en l'honneur de la saison en cours.

6. Temps Fort :
FÊTE EN L'HONNEUR D'UNE PERSONNE 🎏 ☆

Célébrons une fête en l'honneur d'une personne ou d'un groupe de personnes : anniversaire, charivari, enterrement de vie de célibataire, rite de passage...

7. Temps Fort :
LA FÊTE EST GÂCHÉE 🎏 ★

Une fête particulièrement joyeuse bat son plein, éventuellement assortie d'un festin.

Elle est interrompue à son pinacle par une découverte macabre.

8. Temps Fort :
RECUEILLEMENT 🎏 ☆

Observons un temps de recueillement en mémoire d'un événement tragique.

9. Temps Fort :
FUNÉRAILLES 🎏

Célébrons les rites funéraires dédiés à un mort ou à plusieurs morts.

10. Temps Fort :
MARIAGE 🎏 ☆

Célébrons un mariage monogame ou polygame, ou plusieurs mariages.

11. Temps Fort :
JOIE 🎏 ☆

Chacune confie et exprime l'espoir, l'enthousiasme, la gratitude ou le bonheur qui l'anime.

12. Temps Fort :
CE QUI TE RENDRAIT HEUREUSE 🎏 ☆

À tour de rôle, chaque personne dit au reste de l'assemblée ce qui la rendrait heureuse.

13. Temps Fort :
LES DERNIERS
SERONT LES PREMIERS ☆

Les personnes habituellement en position de pouvoir se mettent au service des personnes qui leur sont habituellement inféodées.

14. Temps Fort :
REPROCHES
ET COMPLIMENTS

Devant toute l’assemblée, chaque personne fait son autocritique puis félicite une autre personne pour son comportement.

15. Temps Fort :
VEILLÉE

Organisons la veillée
avec repas, feu,
anecdotes et histoires.

16. Temps Fort :
UNE TRADITION
REMISE EN CAUSE

Une partie de l’assemblée remet en cause une tradition commune, qu’il conviendrait d’enterrer.
Une autre partie de l’assemblée se bat pour la conserver.

17. Temps Fort :
RÉVOLUTION ☆

Les personnes opprimées se rebellent contre les personnes qui les oppressent.

18. Temps Fort :
AUTO-DÉTERMINATION

L’assemblée se réunit pour établir ou renégocier les règles de vivre-ensemble.

19. Temps Fort :
VŒU DE
NON-ATTACHEMENT

L’assemblée délibère pour durcir les tabous au sujet de l’affection.

toute personne qui contreviendra au nouveau tabou pourra être sanctionnée.

20. Temps Fort :
REPAS

Partageons un festin ou des miettes.

21. Temps Fort :
VIE QUOTIDIENNE ☆

L’assemblée est absorbée dans des menus travaux et activités de tous les jours qui reflètent la personnalité de chacune.

22. Temps Fort :
DISCOURS

Une personne ou un groupe de personnes doit se prononcer devant l’assemblée.

23. Temps Fort :
DISCORDE ★

Les membres de l’assemblée se disputent avec la plus grande des violences verbales.

24. Temps Fort :
SÉPARATION ★

L’assemblée doit envisager
de se scinder en deux,
que ce soit pour
un schisme philosophique
ou une séparation physique.

25. Temps Fort :
SUICIDE COLLECTIF 🎎 ★

Pour des raisons religieuses, philosophiques ou politiques, l'assemblée procède à un suicide collectif. On tente d'assassiner les personnes réticentes.

26. Temps Fort :
L'IMPOSSIBLE CHOIX 🎎 ★

L'assemblée doit choisir entre sacrifier une personne ou une autre.

27. Temps Fort :
HÉRITAGE 🎎 ☆

Une ou plusieurs personnes de l'assemblée font un legs aux autres.

28. Temps Fort :
SOUFFRANCE ⚕ ★

à cause d'un événement déclencheur, tout le monde est en proie à la souffrance morale la plus vive.

29. Temps Fort :
CÉCITÉ ⚕ ★

Tout le monde perd le sens de la vue pour un temps donné.

30. Temps Fort :
SOIN ⚕ ☆

Les personnes valides prennent soin des personnes souffrantes ou handicapées.

31. Temps Fort :
SOIN INVERSÉ ⚕ ☆

Les personnes souffrantes ou handicapées prennent soin des valides.

32. Temps Fort :
PANIQUE MORALE ⚕ ★

Au sein de l'assemblée, chacune confie les peurs qui l'animent en ce moment.

33. Temps Fort :
TRISTESSE ⚕ ★

Chacune confie ses remords, ses regrets, ainsi que la mélancolie ou le désespoir qui l'habite.

34. Temps Fort :
MALADIE ⚕ ★

Au moins une personne confie à l'assemblée qu'elle est atteinte d'un mal. Parmi l'assemblée, certaines vont réfléchir à la guérison, d'autres vont s'inquiéter de la contagion.

35. Temps Fort :
POIDS MORT ⚕ ★

Une ou plusieurs personnes demandent à l'assemblée de prendre soin d'elle(s) alors que ça représenterait une gêne importante pour la dite assemblée.

36. Temps Fort :
UNE SEULE DOSE ⚕ ★

Un remède est concocté mais en dose réduite. Une seule personne peut être sauvée alors que plusieurs sont atteintes.

37. Temps Fort :
LA PANACÉE ⚕ ★

L'assemblée découvre une plante
qui guérit d'une maladie grave
dont au moins une personne
ici présente est affectée.
Mais si on la cueille,
toute la forêt est condamnée à mourir.

38. Temps Fort :
MURMURE ☾

De dangereux horlas soniques
sont en maraude.

pour éviter de se faire repérer,
tout le monde doit se taire
ou parler à voix basse.

39. Temps Fort :
DES BRUITS DANS LA TÊTE ☾

Tout le monde entend des sons
et des voix dans sa tête.

40. Temps Fort :
LE MESSAGE DU HORLA ☾

Un horla s'adresse à l'assemblée.
Il propose aux personnes de régler
leurs problèmes si elles acceptent
de se transformer en horla
ou de lui livrer une personne proche
d'ici la fin de la résurgence.

41. Temps Fort :
PRÉSENCE ☾ ★

Une présence indéfinissable
glace tout le monde d'effroi.

42. Temps Fort :
AMNÉSIE COLLECTIVE ☾ ★

Tout le monde perd la mémoire
à des degrés divers.

43. Temps Fort :
POSSESSION COLLECTIVE ☾

Toutes les personnes de l'assemblée
sont victimes de possession
par divers horlas.

44. Temps Fort :
L'OBJET DU DÉLIRE ☾

On réalise qu'un objet inerte
est doté d'une volonté.

45. Temps Fort :
ENVOL ☾ ☆

Suite à un rituel collectif ou de façon plus spontanée, toute l'assemblée ou une partie d'elle prend son envol et disparaît dans la forêt, hors de vue. Ces personnes ont été élues, elles ne reviendront pas.

46. Temps Fort :
INTEMPÉRIE INVISIBLE ☾

Un climat magique survient : pluie d'oubli ou de mémoire, tempête d'effroi, vent contaminant...

47. Temps Fort :
ABSURDE ☾

Un vent de folie souffle sur l'assemblée. Les personnes se comportent de façon cocasse, hilare ou étrange. Des rumeurs toutes aussi bizarres proviennent de la forêt.

48. Temps Fort :
CONFUSION ☾ ★

Chaque personne confie la situation de retard, de perte, de fatigue ou de désorientation dans laquelle elle se trouve.

49. Temps Fort :
PROFANATION ☾

L'assemblée entre par erreur, par nécessité ou par volonté dans un lieu interdit. Certaines vont s'exprimer sur les conséquences de cette profanation.

50. Temps Fort :
DISPARITION ☾

L'assemblée réalise qu'un personnage important (incarné ou non par une joueuse) a disparu.

51. Temps Fort :
FORÊTS LIMBIQUES ☾

Pour retrouver le secret de ses origines, accéder à sa destination ou conclure une quête mystique, l'assemblée doit pénétrer dans les forêts limbiques, domaine des rêves, des morts et des horlas.

52. Temps Fort :
SOUS SURVEILLANCE ☾

L'assemblée réalise qu'elle est espionnée, par des être cachés dans la forêt, par les oiseaux, ou par des micros ou des charges magiques disséminés dans la forêt.

53. Temps Fort :
TRANSE COLLECTIVE ☾

Par un rituel collectif ou de façon spontanée, l'ensemble de l'assemblée (ou sa majeure partie) plonge dans un état second.

54. Temps Fort :
EXORCISME ☾

Il faut exorciser un lieu hanté.

55. Temps Fort :
UN HORLA PARMI NOUS ☾

Une ou plusieurs personnes deviennent des horlas et le reste de l'assemblée réagit.

56. Temps Fort :
DANSE DE SAINT-GUY ☾ ★

Une personne entre dans une danse expiatoire dont elle ne peut sortir ; de plus en plus de personnes vont se joindre à elle.

57. Temps Fort :
CRÉATION DE HORLA ☾ ★

L'assemblée crée un horla à partir des cauchemars des personnes présentes.

58. Temps Fort :
ÉVEIL DES CONSCIENCES ☾

Chaque personne réalise qu'elle a été manipulée par un horla depuis le début.

59. Temps Fort :
OPPROBRE ☾ ★

Une personne est prise par un horla, au risque d'en devenir un !

60. Temps Fort :
LA SOLUTION OU LA RAISON ☾ ★

L'assemblée est confrontée à une énigme très difficile et très importante à résoudre.

Seule la personne prête à sombrer dans la folie pourra la résoudre.

61. Temps Fort : EN TEMPS ET EN HEURE ⚖ Un courrier anonyme est découvert et lu à l'assemblée. Le courrier dénonce des crimes qui ont été commis par des personnes dans l'assemblée, et le ou les coupables seront révélés « en temps et en heure ».	**62. Temps Fort : LE PROCÈS DES MOUCHES ⚖** Mettons en place un procès contre les crimes dont sont accusées les mouches, avec juge, avocats de la défense et de l'accusation, jury et public.	**63. Temps Fort : PURGE ⚖ ★** Il est autorisé d'agresser les autres pendant un temps donné, sans crainte de représailles par la suite.
64. Temps Fort : ÉMEUTE ⚖ ★ La foule devient folle et s'en prend à un bouc émissaire.	**64. Temps Fort : SENTENCE ⚖ ★** L'assemblée inflige un châtiment à une personne ou à un groupe de personnes.	**66. Temps Fort : CONSPUATION ⚖ ★** L'assemblée jette l'opprobre sur une personne ou un groupe de personnes.
67. Temps Fort : TRÊVE ⚖ ☆ Renonçons momentanément à la violence. Si d'ordinaire la violence physique directe est permise, on ne se permet plus que la violence physique indirecte. Si d'ordinaire seule la violence physique indirecte est permise, on ne s'autorise plus que la violence psychologique et l'abandon dans la forêt. Si d'ordinaire seule la violence psychologique est permise, on ne s'autorise plus aucune violence.	**68. Temps Fort : VŒU DE NON-VIOLENCE ⚖ ☆** L'assemblée délibère pour durcir les tabous au sujet de la violence. Toute personne qui contreviendra au nouveau tabou pourra être sanctionnée.	**69. Temps Fort : REPROCHES ⚖ ★** Chacune confie les griefs qu'elle a contre une personne présente ou une adversité extérieure.
70. Temps Fort : BATAILLE ⚖ ★ Les membres de l'assemblée en viennent aux mains.	**71. Temps Fort : LIBÉRATION ⚖ ☆** L'assemblée doit juger s'il est raisonnable, par compassion, de délivrer une ou plusieurs prisonnières qui risqueraient de représenter un danger.	**72. Temps Fort : CONFESSION ⚖ ☆** Une ou plusieurs personnes confessent leurs crimes et demandent pardon.

73. Temps Fort : **L'IMPOSTURE ⚖** On découvre qu'une ou plusieurs personnes très estimées par l'assemblée ont en fait truqué leur passé.	**74. Temps Fort :** **CRIME SOUS INFLUENCE ⚖** On démasque une ou plusieurs personnes de l'assemblée qui auraient commis de terribles crimes. Pourtant celles-ci n'en ont pas eu conscience. Souffrent-elles d'oublis, ont-elles envoûtées ou possédées, ou mentent-elles pour sauver leur peau ?	**75. Temps Fort :** **L'INNOCENTE** **AUX MAINS SALES ⚖ ★** On découvre qu'une personne ayant commis de terribles crimes l'a fait en toute innocence. Faut-il la livrer à la vindicte populaire, ce qui pourrait lui valoir une très grave condamnation ?
76. Temps Fort : **AU-DESSUS DE TOUT SOUPÇON** **⚖ ★** On découvre que la personne la plus estimée de la communauté a commis un acte terrible.	**77. Temps Fort :** **CONDAMNATION À MORT ⚖ ★** Il faut traduire en justice une meurtrière, mais cela impliquerait de la condamner à mort.	**78. Temps Fort :** **LE GRAND PARDON ⚖ ☆** Au sein de l'assemblée, les coupables pourront éviter de lourdes peines s'ils accomplissent un témoignage public de leurs fautes.
79. Temps Fort : **ÉVOCATION MÉMORIELLE 📖 ☆** Devant toute l'assemblée, chaque personne partage un souvenir.	**80. Temps Fort :** **RECONSTITUTION 📖** Rejouez un souvenir comme une reconstitution judiciaire, et deux fois de suite rejouez en disant au début : ça ne s'est pas passé comme ça.	**81. Temps Fort :** **L'OUBLI OU LA MORT 📖 ★** Les personnes les plus affligées de souffrances morales se voient proposées d'oublier tout leur passé, seule solution possible pour leur éviter le suicide.
82. Temps Fort : **RETOUR VERS LE PASSÉ 📖** L'assemblée revit les moments de sa fondation.	**83. Temps Fort :** **EXPLORATION 🧭** Tout le monde part à la découverte d'un pan inexploré de la forêt.	**84. Temps Fort :** **RUINE 🧭** L'assemblée découvre une ruine, des débris, des vestiges ou des affleurements rocheux au cœur de la forêt. Chacune y va de sa spéculation quant à l'origine et à la signification de ses ruines, et de ce qui s'y prépare ou de ce qu'il faut y faire.

85. Temps Fort : **SACCAGE ⏲** L'assemblée découvre en endroit rempli de déchets, de désordre ou de pollution. Chacune y va de sa spéculation quant à l'origine du désordre et ce qu'il faut faire.	**86. Temps Fort :** **PASSAGE ⏲** L'assemblée atteint un point de passage étroit, dangereux ou mystique qui la sépare de sa destination.	**87. Temps Fort :** **PIÈGE ☠** Une ou plusieurs personnes tombent dans un piège et l'assemblée réagit.
88. Temps Fort : **LE RÉVEIL DE LA MENACE ☠** L'assemblée ou un groupe plus réduit de personnes met à jour une menace de l'ancien temps endormie (virus préhistorique, spectre du passé, robots invisibles de l'âge d'or, etc...)	**89. Temps Fort :** **EMPRISE ☠** La zone est contaminée par l'emprise. Il faut fuir ou se transformer physiquement ou moralement.	**90. Temps Fort :** **ÉVASION ☠** On découvre qu'un horla ou qu'un dangereux criminel ou sorcier s'est échappé de sa prison.
91. Temps Fort : **L'AGNEAU DU SACRIFICE ☠ ★** L'assemblée comprend qu'elle doit tuer une personne innocente parce qu'elle représente une grande menace pour la communauté.	**92. Temps Fort :** **BAS LES MASQUES ☠ ★** Au sein de l'assemblée, les ennemies infiltrées dévoilent enfin leurs intentions.	**93. Temps Fort :** **ÉCHEC ☠ ★** L'assemblée réalise que son plus grand projet est voué à l'échec.
94. Temps Fort : **LA BOÎTE ☠** L'assemblée découvre une boîte qui peut contenir aussi bien un grand mal qu'un grand remède.	**95. Temps Fort :** **L'ART MAUDIT ☠ ★** On se rend compte que l'art d'une ou plusieurs personnes de l'assemblée rend fou. Ces personnes doivent renoncer à leur art ou être mutilées pour leur empêcher de recommencer.	**96. Temps Fort :** **HOSPITALITÉ ☠** Une ou plusieurs personnes d'apparence monstrueuse ou dangereuse demandent à rejoindre l'assemblée. Le leur refuser serait trahir un très important serment d'hospitalité.

ANNEXE 5

Missions de vie

⚒ : petits métiers
☾ : métiers étranges
∞ : métiers mystiques
⊘ : figures marginales
🕊 figures d'espoir
⚖ : la loi et l'ordre
👪 : la famille et le clan
⚗ : sciences, savoirs et mémoire
🪶 : arts et lettres
☣ : étrangeté biologique

1. Je suis DRESSE ⚒

J’apprivoise les animaux et je les envoie dans la forêt accomplir des tâches pour la communauté.

J’ai tué l’animal de compagnie d’une personne et je veux offrir une bête à une autre personne mais elle est perdue dans la forêt.

2. Je suis ESSENCE ⚒

Je cueille herbes, légumes sauvages, champignons et cailloux mémoriels pour assurer la survie de la communauté.

Je cherche à guérir une personne et à en empoisonner une autre.

3. Je suis MARAÎCHE ⚒

Je cultive plantes, champignons et légumes pour assurer la survie de la communauté. C’est une tâche ingrate car la forêt contamine les récoltes.

Je cherche à me faire aider d’une personne et j’accuse une autre personne d’avoir ensorcelé mes récoltes.

4. Je suis NÊMERÔDE ⚒ ★

Je chasse pour la communauté car à mes yeux le gibier est un apport nécessaire.
Je m’assure que les personnes fragiles consomment des viandes blanches : la dangereuse viande noire est réservée aux plus fortes.
Je vais tuer l’animal-totem d’une personne et je vais épargner celui d’une autre personne alors que cela aurait été une proie de choix.

5. Je suis BRACOGNE ⚒ ★

Je cueille, je chasse, je pêche et je pose des pièges là où c’est interdit. Les plus nécessiteux de la communauté profitent de mes crimes.

Je vais entraîner une personne dans mes expéditions interdites et je vais offrir à une autre personne un remède interdit.

6. Je suis PASTRE ⚒ ★

Je mène mon troupeau dans la forêt, qui assure la survie de la communauté. J’ai une mauvaise nouvelle à annoncer mais je n’ose pas le faire.

J’ai l’intention de perdre une personne en forêt et je suis tous les ordres que me donne une autre personne.

7. Je suis BRICOLE ⚒

Je rends service à la communauté en réparant les objets et les âmes cassées.

J’offre des merveilles à une personne et prévois de trafiquer l’objet ou l’âme d’une autre personne.

8. Je suis PÉRENNE ⚒

Je maîtrise les techniques de survie et m’assure que la communauté ne se mette pas en danger.

Une personne est mon acolyte et j’utilise mon pouvoir pour avoir de l’emprise sur une autre personne.

9. Je suis CAMELOTE ⚒

Je propose des drogues pour les personnes en manque de souvenirs, de douceur, de divin ou de sensations fortes. Cela me semble un travail d’utilité publique.

Je rêve de droguer une personne et je veux prendre à une autre le secret d’une décoction.

10. Je suis COLPORTE ⚒

Je suis de passage dans la communauté, je vends des bricoles que j’ai récupérées dans la forêt, en échange d’autres bricoles.

Je veux voler un objet à une personne et je veux vendre l’objet le plus précieux de ma collection à une autre personne.

11. Je suis SAVATE ⚒

Je fais un de ces petits métiers insignifiants sans lequel la communauté ne tiendrait pas debout.

Je voudrais enseigner mes techniques à une personne et je voudrais qu’une autre personne réalise enfin que j’existe.

12. Je suis FOUAILLE ⚒

Je cherche dans l’humus nourriture et trésors pour la communauté, et j’enfouis d’autres choses.

J’y trouve parfois des horreurs que je réserve pour une personne, et je vais enfouir une chose compromettante pour une autre personne.

13. Je suis DENTELLE ⚒ ☆

Je couds et je ravaude les vêtements et les cœurs de la communauté. On dit qu'un peu de mémoire et de magie est capturée dans mes fils.

Je couds mon chef-d'œuvre pour une personne ingrate et découds l'ouvrage d'une autre personne pour des raisons obscures.

14. Je suis SERTIE ⚒ ☆

Je fabrique des bijoux avec trois fois rien pour embellir la vie de la communauté et fournir des objets mémoriels.

Je fabrique une alliance pour une personne et une broche mortuaire pour une autre personne.

15. Je suis GASTRE ⚒

Je réchauffe les cœurs et les estomacs grâce à ma cuisine qui confine à la magie.

Je rêve de provoquer la satisfaction d'une personne et je m'apprête à utiliser mon talent pour faire du mal à une autre personne.

16. Je suis ARPENTE ⚒

Je marque les frontières de la communauté et j'explore les alentours. Je m'assure que la vocation des lieux soit respectée.

Je cherche à comprendre une personne, c'est mon exploration la plus difficile. Et je veux savoir pourquoi une autre transgresse nos frontières.

17. Je suis TROCANTE ⚒

En troquant des objets et des souvenirs, je m'assure que les choses circulent au sein de la communauté.

Je cherche à obtenir une chose détenue par une personne et je rêve d'offrir une chose précieuse à une autre, même si ça briserait la chaîne du troc.

18. Je suis MILLIEUX ⚒

Je monte et entretiens le campement pour la communauté et assigne les rôles de chacune au sein du bivouac.

J'ai pris ce rôle à une autre personne et j'envisage de le céder à une autre.

19. Je suis VOLENTE ⚒ ★

Je mets ma force au service de la communauté, pour le meilleur et pour le pire.

J'ai jadis fait du mal à une personne qui ne s'en est jamais remise et je m'en repentirai. Moi-même je suis vulnérable face à une autre personne.

20. Je suis PROPRE ⚒

Je nettoie tout ce que les personnes ou la nature peuvent déranger, abîmer ou salir sur son passage ; ainsi j'apporte l'harmonie à la communauté.

Je salis la réputation d'une personne et je nettoie compulsivement tout ce qui a trait à une autre.

21. Je suis POSTRE ⚒

Je reviens d'un long et héroïque voyage avec le courrier destiné à la communauté, et m'apprête à recueillir les missives et repartir à nouveau.

Je connais le noir secret d'une personne car j'ai lu son courrier et je veux convaincre une autre personne d'écrire un courrier crucial.

22. Je suis BESOGNE ⚒ ★

Je m'occupe de toutes les petites tâches pénibles ou ingrates qui peuvent décharger la communauté.

Je vais me révolter contre l'autorité d'une personne et apprendre la simplicité à une autre personne.

23. Je suis TRIMARDRE ⚒

Je vais de communauté en communauté pour louer mes bras, tant qu'on a besoin de moi.

Je vais pousser une personne à se rebeller contre la communauté et je vais me lier profondément à une autre, même si j'ai prévu de repartir.

24. Je suis CARBOGNE ⚒

Je vais en forêt brûler du bois pour faire du charbon, et sauver la communauté du froid. On dit que je fais aussi de la sorcellerie.

Je vais faire du mal à une personne et je vais initier une autre personne à mes arcanes.

25. Je suis ESCARBOUCLE ⚒

J'entretiens le feu pour la communauté. Sans moi, elle serait condamnée au froid et à la nuit. Les cendres et les braises me fascinent.

Je vais brûler une chose très importante pour une personne et je vais initier une autre personne à la science du feu.

26. Je suis ORPAILLE ⚒

Je sais qu'il y a de l'or par ici. Je pourrais retourner et empoisonner la forêt entière pour en trouver et en faire profiter ma communauté.

Je vais offrir ma seule pépite d'or à une personne et je vais tuer une autre personne qui s'oppose à mes projets.

27. Je suis CENDRE ☾

J'efface les traces de la communauté et j'enterre les noirs souvenirs. La cohésion tient au maintien du secret.

Je veux éviter qu'une personne découvre le crime que j'ai commis et je cache celui d'une autre personne.

28. Je suis LAVANDE ☾

Je lave tout ce que la communauté ne veut pas laver : le linge, les sales souvenirs et les squelettes dans le placard. Ce linge sale, je le lave en public.
Une personne pense que je fais de la sorcellerie et pourrait bien avoir raison. Si seulement alors je pouvais m'en servir pour avoir l'attention d'une autre personne…

29. Je suis ÉPLORE ☾ ★

Quand nous perdons l'une des nôtres, mon rôle est de me lamenter à la place des autres qui ont trop oublié pour être tristes. En échange, on me paie d'un souvenir.

Je rêve de voir les pleurs sincères d'une personne, et je cherche à punir l'hypocrisie d'une autre.

30. Je suis NOCTRE ☾

Je m'assure que la communauté soit en sécurité quand les ténèbres viennent mais le reste du temps, j'ai tendance à les provoquer.

Je veux pousser une personne à révéler sa part d'ombre, et je sais qu'une autre personne est capable de voir la lumière en moi.

31. Je suis CHAIR ☾

Je pratique des tatouages mémoriels pour les personnes qui ont un besoin vital de se souvenir. J'ai ma technique bien à moi.

Je rêve de tatouer une personne et j'ai sur mon corps un tatouage relatif à une autre personne et j'ai oublié ce que ça signifie.

32. Je suis SABLE ☾

Je m'assure du bon sommeil de la communauté grâce à l'hypnose, aux sacrements et à l'opium jaune.

Je cherche à visiter les rêves d'une personne et j'en prive une autre de sommeil jusqu'à ce qu'elle devienne folle.

33. Je suis ASCÈSE ☾ ★

Je me prive de tout par choix personnel ou pour le profit de la communauté.

Je veux exhorter une personne à l'ascèse et empêcher une autre personne de renoncer aux privations.

34. Je suis FACTRE ☾

Je fabrique des objets mémoriels où l'on peut stocker ses souvenirs pour ne pas les oublier : grâce à moi la communauté conservera une mémoire.

Je veux convaincre une personne de me raconter un souvenir crucial pour en faire un objet, et je vais offrir un objet mémoriel truqué à une autre personne.

35. Je suis CONFIDENCE ☾ ☆

Je recueille les confessions, les aveux et les états d'âme de qui veut bien se confier à moi au sein de la communauté : j'accomplis ici un rôle sanitaire de premier ordre.

Je m'apprête à utiliser les confidences d'une personne contre elle et j'essaie d'empêcher une personne de sombrer.

36. Je suis OBSCURE ☾

Je pense que la technologie et l'incroyance mènent la communauté à sa perte, et je combats les deux.

Je vais pousser une personne à embrasser totalement mes convictions et je vais avoir cruellement besoin de la science d'une autre personne.

37. Je suis VEILLE ☾ ★

Je ne dors jamais car la communauté a besoin de ma présence. Si je succombais au sommeil, ce serait la catastrophe assurée.

Je vais obliger une personne à me maintenir en éveil et je vais avoir des visions des rêves d'une autre personne.

38. Je suis NARCOSE ∞

J'analyse les rêves de la communauté pour deviner les éléments passés et à venir et les décisions à prendre.

Je vois toujours la même personne dans mes rêves positifs et une autre personne dans mes pires cauchemars. Je dois leur dire.

39. Je suis HORLOBRE ∞

Je marques le temps et préviens des minutes qu'il nous reste avant la fin de la résurgence. Je m'assure que les rituels ne soient ni bâclés ni oubliés.

Je veux passer un moment de qualité avec une personne et je veux en avertir une autre qu'elle est condamnée et qu'elle doit prendre ses dernières dispositions.

40. Je suis HARMONE ∞ ☆

Je décore le campement et j'arrange les lieux pour purifier les flux d'égrégore. Cela semble bizarre mais c'est vital pour la communauté.

Je rêve qu'une personne me prenne enfin au sérieux et qu'une autre cesse d'apporter de la laideur.

41. Je suis RABATTRE ∞ ☆

Je rabats des gens vers les rituels pour qu'ils soient bien chargés en égrégore. J'en récupère des miettes mais j'ai surtout à cœur que nous communions.

Je veux comprendre pourquoi une personne est rétive aux rituels et je cherche à en exclure une autre parce qu'elle les pollue.

42. Je suis SIBYLLE ∞

Je guide la communauté en lisant le passé et le futur dans les tarots, la possession ou les entrailles.

Je connais le sombre avenir d'une personne et le passé lumineux d'une autre personne. Je finirai bien par révéler ces secrets à quelqu'un.

43. Je suis ENTE ∞

Je veille à exorciser les possessions par des horlas, mais je suis moi-même possédée.

Je veux sauver une personne d'une terrible possession et je me suis arrangée pour qu'une autre soit possédée.

44. Je suis CASSANDRE ∞ ★

Je pressens les menaces qui pourraient s'abattre sur la communauté mais personne ne me croit.

Je vais souhaiter un malheur à une personne et j'ai promis à une autre personne que j'étais capable de l'aider par mes prédictions - à tort -.

45. Je suis FOSSOIE ∞ ★

J'assure les rites funéraires. On me paie d'un souvenir. Ainsi j'assume humblement une charge indispensable pour la communauté.

Je rêve de voir mourir une personne et d'en voir revivre une autre, quitte à provoquer ces situations.

46. Je suis ASTRALE ∞

Je guide les membres de la communauté qui ont besoin d'explorer les forêts limbiques, le monde des morts, des horlas, des révélations et de la téléportation.

Je rêve d'y perdre une personne et je veux y vivre une double vie avec une autre.

47. Je suis CHAMAGNE ∞

Je réponds aux questions et aux douleurs de la communauté en me laissant posséder par les horlas ou en faisant parler les horlas qui possèdent les autres.
Je veux aider une personne à vivre en harmonie avec un horla qui la possède et je veux convaincre une autre personne que mes méthodes représentent un moindre mal.

47. Je suis DRUIDE ∞ ☆

J'intercède avec les puissances de la forêt pour le compte de la communauté. Je conçois la nature comme bienfaisante, même si parfois je ressens la tentation d'utiliser ses forces noires.

Je vais pousser une personne à assumer son côté sauvage et une autre personne va me qualifier de dangereuse manipulatrice.

49. Je suis ERRANCE ⎋ Je suis arrivée dans la communauté car mes pas m'y ont guidée et je pourrais bien la conduire vers un ailleurs. Je pense y trouver une âme sœur mais peut-être aussi une personne dont je dois me venger.	**50. Je suis ERMITE ⎋** Je vis en réclusion dans la forêt mais des raisons multiples m'ont poussé vers la communauté à qui je donne des conseils sur la foi et le chemin de vie. Je veux convertir une personne et je pense qu'une autre personne est un horla incarné.	**51. Je suis GNAFROGNE ⎋** Je me moque de tout le monde, surtout des personnes les plus puissantes, ce qui fait de moi une soupape essentielle à la communauté. Une personne est carrément mon souffre-douleur, tandis qu'il y a une personne que je n'ose jamais tourner en dérision.
52. Je suis RUSTROGNE ⎋ Je suis la personne la plus rustique de la communauté. Je n'ai pas de manières mais au moins je suis simple et pragmatique. Je suis en conflit avec une personne raffinée et je voudrais qu'une autre personne voit le diamant brut qu'il y a en moi.	**53. Je suis SIMPLE ⎋ ☆** Je suis la personne idiote de la communauté. Ma candeur rafraîchit les âmes et mes bêtises nous mènent au bord de la catastrophe. Une personne écoute mes dires comme des prophéties et une autre me manipule pour nous mener à notre perte.	**54. Je suis CAMBRIOLE ⎋** Je vole ce qui ne m'appartient pas, et j'en restitue une partie à la communauté. Je vais voler un objet très précieux pour une personne et j'en couvre une autre des fruits de mes rapines.
55. Je suis SABOTRE ⎋ ★ Je sape et trafique les dispositifs les plus ambitieux que la communauté met en place : une communauté qui se repose sur ses lauriers est perdue. Je cherche à ruiner la confiance en soi d'une personne et je cherche sincèrement à aider une autre personne dans ses projets.	**56. Je suis PERSONNE ⎋ ★** Je ne sers à la rien à la communauté sinon lui rappeler à quel point on peut tomber bas. Je suis sale, indigente et sujette aux dépendances. J'ai mon histoire, mais qui ça intéresse ? Je rêve d'attirer la compassion d'une personne et de punir une autre pour son mépris.	**57. Je suis COCHONNAILLE 🕊** Je fais bombance, fête et luxure parce que c'est ce qu'il y a de mieux à faire pendant la fin du monde et j'invite toute la communauté à faire de même. Je me suis donné pour mission de débaucher une personne et j'ai fait d'une autre personne mon ennemie.
58. Je suis CARAMBOLE 🕊 ★ Je commets des farces de plus en plus dantesques pour agiter cette communauté un peu trop sage. L'une de mes farces va nuire très gravement à une personne. Je suis très attaché à une autre personne. Avec elle, je ne joue jamais.	**59. Je suis OBLITÈRE 🕊 ★** Je pense que l'oubli est une bénédiction, qui apporte la paix et le pardon, et je pousse la communauté à laisser sa mémoire derrière elle. Je veux détruire les souvenirs d'une personne et je veux protéger une autre personne de l'oubli qui la détruit.	**60. Je suis FLANELLE 🕊 ☆** Malgré l'apocalypse, je garde de nobles atours et de belles manières. Je suis un exemple de résilience pour la communauté. Une personne me considère comme un poids inutile et une autre est fascinée par moi.

61. Je suis PROMESSE 🕊

Je raconte des mythos, de beaux ailleurs, des champs de roses et d'amandiers. La communauté a besoin d'espoir, fut-il illusoire.

Je confie mon propre désespoir à une personne et une autre personne va dénoncer mes illusions.

62. Je suis AUDACE 🕊

Je tente les choses les plus dangereuses et invite tout le monde dans la communauté à faire de même : il faut saisir sa chance.

Je vais pousser une personne à se révéler et je vais faire encourir un grand risque à une autre personne.

63. Je suis SOURCE 🕊 ☆

Je suis l'espoir de la communauté parce que j'incarne l'innocence et la pureté.

Je suis la victime d'une personne et je rêve de commettre des transgressions auprès d'une autre personne.

64. Je suis ORTHODOXE ⚖

Je m'assure que quiconque respecte les lois, les rites et les traditions de notre communauté, car toute enfreinte pourrait la déchirer.

J'ai bien l'intention de prendre une personne en flagrant délit, même si par ailleurs je me rends moi-même coupable d'un crime, avec une autre personne.

65. Je suis SYCOPHANTE ⚖ ★

Je dénonce les personnes qui commettent des crimes et en échange on me paie avec des choses qui me manquent : biens, souvenirs, médicaments, relations… Je dis œuvrer pour le bien commun.

Je dénonce à tort une personne et je me fie à tort sur l'innocence d'une autre personne.

66. Je suis CAGOULE ⚖ ★

Personne n'aime infliger des punitions alors au sein de la communauté, c'est moi qui m'en charge. On me sert le pain à l'envers. Je ne mérite pas un tel mépris alors que je rends service.

Si je devais punir une certaine personne, j'en serais incapable. Une autre personne m'en veut parce que j'ai durement puni un de ses proches.

67. Je suis COMMISSAIRE ⚖

Je m'assure que la communauté respecte l'orthodoxie prônée par le régime même si nous sommes en exil.

Je vais punir très durement une personne à ce sujet et je vais confier à une autre personne mes doutes sur l'orthodoxie.

68. Je suis PRÉDÂTRE ⚖ ★

Je régule la population de la communauté. Je le fais en toute innocence, parce que c'est dans ma nature et parce que c'était nécessaire.

Une personne veut se venger d'une de mes régulations et je vais avoir besoin de réguler une personne que j'aime.

69. Je suis CHEVALERESQUE ⚖ ☆

Je sers la communauté en suivant un code d'honneur strict. J'espère être un exemple et ne jamais faillir.

Je pourrais trahir mes vœux pour une personne et je considère telle autre personne comme une menace.

70. Je suis VIGILE ⚖ ★

Je surveille tout et tout le monde. La communauté en a besoin.

Une personne échappe à ma méfiance et une autre personne va se sentir tyrannisée par mes activités.

71 Je suis GAGE ⚖ ★

Quand un membre de la communauté veut se venger d'un autre, je lui propose mes services. Je mets de l'huile dans les rouages et empêche que la communauté se déchire ouvertement. Je le fais proprement, discrètement et sans haine.

Jusqu'au jour où une victime va m'engager pour faire du mal à la personne que j'aime le plus.

72. Je suis REPENTIE 🎎 ☆

J'ai jadis sombré dans un penchant ou une addiction. Aujourd'hui, j'essaye de racheter ma conduite, et je veux donner un exemple pour la communauté.

J'ai pris une personne sous mon aile et l'empêche de sombrer alors qu'une autre personne me soumet à la tentation.

73. Je suis AUMÔNE 👭

Je suis dépendante des autres pour tout et réclame assistance physique, mentale et matérielle.

Je provoque le mépris d'une personne et la compassion d'une autre.

74. Je suis OBOLE 👭 ☆

Je distribue mes moindres biens et souvenirs aux nécessiteux et ne demande rien en échange, sinon le respect.

Je suis prête à tout pour sacrifier une personne, peut-être pour me faire pardonner de ce que j'ai pris à une autre personne.

75. Je suis HARPAGNE 👭 ★

Je ne manque de rien et j'exploite la communauté pour faire fructifier mon bien. On me dit avare, je pense surtout être prévoyant et on me remerciera plus tard.

En secret, je comble de bienfaits une personne ingrate et je suis responsable de la misère d'une autre personne que j'exploite.

76. Je suis AÏEULE 👭

J'ai au moins l'équivalent d'un enfant et d'un petit-enfant dans cette communauté dont je suis la doyenne.

Je suis maltraitante envers une personne et je suis dépendante d'une autre personne.

77. Je suis ENFANTE 👭

Je suis jeune, de corps ou d'esprit, et vis sous la responsabilité des adultes.

Je rêve de m'affranchir de la tutelle d'une personne et de m'assurer l'amour d'une autre personne.

78. Je suis PARENTE 👭

J'ai à ma charge une ou des personnes dépendantes. Je prends ce rôle à cœur mais je ne l'assume pas sans tension.

Je rêve qu'une personne me décharge de mes responsabilités et qu'une autre reste dépendante de moi.

79. Je suis RELIANCE 👭 ☆

Je m'assure de la cohésion de la communauté et je règle les conflits.

Je suis moi-même en grave crise avec une personne mais j'ai le soutien d'une autre personne qui croit en moi.

80. Je suis MENTORE 👭 ☆

Je conseille discrètement les membres de la communauté sur la meilleure façon de vivre et de faire des rituels.

Je rêve de faire un rituel avec une personne et je prévois de faire rater le rituel d'une autre personne.

81. Je suis CADUCQUE 👭 ★

L'âge et la maladie font de moi un fardeau pour la communauté, ou une chance, puisque ma dépendance entretient le sentiment de solidarité.

J'envisage de me sacrifier pour une personne et je tente de transmettre mon héritage à une autre personne.

82. Je suis COUVENTRE 👭

Je considère toutes les personnes de la communauté comme mes enfants, je m'en occupe et m'assure de leur cohésion.

Je veux répudier une personne de la communauté et je veux qu'une autre personne me console de la pression que j'ai sur les épaules.

83. Je suis ARÂTRE 👭 ★

J'ai rejoint la communauté par amour ou par intérêt mais me voilà dans une position de pouvoir. J'hésite entre m'en servir ou sévir contre ces bouches inutiles qui me forcent à être de leur famille.

Je veux briser une personne qui me défie et je veux gagner l'affection d'une autre.

84. Je suis PANCRACE 👭

J'ai tout le temps envie de me battre, mon corps est fait pour la lutte. Je protège la communauté mais j'y recherche aussi des adversaires.

Je rêve de me mesurer à une personne et je veux protéger une autre personne d'un danger contre lequel je ne peux rien.

85. Je suis RÈGNE 👭

Je décide pour la communauté dont je suis l'alpha. C'est pour son bien car mes décisions sont les meilleures et les plus légitimes.

Une personne m'a juré une loyauté totale. Je me méfie d'une autre que je pense vouloir me renverser.

86. Je suis LIBERTÉ 👭 ☆

Je professe l'affranchissement aux maîtres et aux curetons ; je veux que la communauté se libère.

Je veux libérer une personne de ses chaînes et je maintiens une autre personne sous ma coupe.

87. Je suis TÊTRARCHE 👭

Une succession de crises m'a amené à prendre la tête de la communauté. C'est beaucoup de pouvoir, de risques et de responsabilité.

J'ai pris la place d'une personne et une autre cherche à m'évincer.

88. Je suis QUIDAME 👭

Officiellement, je ne représente rien au sein de la communauté. Mais c'est moi qui la fait fonctionner en donnant tous les ordres dans l'ombre.

Je vais révéler mon secret à une personne et manipuler les autres pour nuire à une personne rivale.

89. Je suis MÉDECINE ⚗ ☆

Mon rôle est de guérir. Je dois vérifier régulièrement que la communauté ne succombe pas au mal et prendre les mesures qui s'imposent.

J'assume mon rôle dans l'espoir de guérir une personne et parce qu'une autre personne a dit que je ne valais rien.

90. Je suis MÉMOGRAPHE ⚗ ☆

Je maintiens les archives mémorielles de la communauté. Je recueille les souvenirs et les coutumes pour que nous ne sombrions pas dans l'oubli.

Je veux pousser une personne à révéler ses secrets et vais effacer la confession d'une autre personne car elle m'est insupportable.

91. Je suis DOCTE ⚗

Je conserve les connaissances de la communauté et en accumule de nouvelles.

Je cherche en vain à impressionner une personne et j'ai transmis de faux savoirs à une autre.

92. Je suis LINGUAE ⚗

Je veille à éviter que le langage de la communauté ne se délite et je recueille les mots des unes et des autres, même les plus insolites.

Je vais voler à une personne un mot très important pour elle et je vais le donner à une autre personne.

93. Je suis LIQUIDÂTRE ⚗

Je protège la communauté en traquant toute manifestation de l'emprise et en prenant les mesures qui s'imposent pour contrer sa progression.

Je vais échouer à protéger de l'emprise une personne chère à mes yeux et je vais devoir prendre des actions radicales contre une autre personne contaminée.

94. Je suis LIGNE ⚗ ☆

Je sais déchiffrer le langage des arbres. J'écoute ce qu'ils disent et j'utilise leur système pour transmettre des messages, pour le bien de la communauté.

J'ai oublié de transmettre un message crucial pour une personne et je dois apprendre une nouvelle bouleversante à une autre.

95. Je suis RADIÔME ⚗

Je fais la liaison radio pour la communauté, avec les moyens du bord. Sans moi, la communauté serait sourde et aveugle.

J'ai besoin d'une personne pour décrypter un message et je dois transmettre un message crucial pour une autre personne.

96. Je suis SOUVENANCE ⚗ ☆

J'aide les membres de la communauté à accoucher de leurs souvenirs, afin de la sauver de l'oubli.

Je vais pousser une personne à revivre un souvenir heureux et une autre personne à revivre un souvenir traumatique.

97. Je suis INSIDE ⚗

Je suis en infiltration dans la communauté. Mon but est de l'étudier.

Je veux tout savoir sur une personne en particulier et une autre personne va me donner envie d'intégrer la communauté pour de bon.

98. Je suis PANACÉE ⚗

Je propose à la communauté rites et élixirs pour la guérir de ses maux. Que je crois à ma propre efficacité ou non, pour l'instant, rien n'a jamais vraiment marché.

Je vais promettre à une personne une guérison au-dessus de mes moyens et mes méthodes vont condamner une personne.

99. Je suis SCIENTE ⚗

Je compte assurer la survie de la communauté en exhumant des savoirs et des artefacts perdus, ou en créant de nouveaux.

Mes techniques vont sauver une personne et vont en condamner une autre.

100. Je suis NOVELLE 🪶

Je consigne la mémoire et les traditions de la communauté. Il m'arrive de romancer.

Parmi celles dont je consigne la mémoire, une personne m'admire pour mon art et une autre pense que je vais causer le malheur de tous en jouant ainsi avec l'oubli.

101. Je suis SALTARELLE 🪶 ☆

Je chante et je danse pour que la communauté oublie ses tourments et se rappelle des belles choses, pour le meilleur et pour le pire.

Je veux danser absolument avec une personne et je rêve qu'une autre compose une chanson pour moi.

102. Je suis SKALDE 🪶 ☆

Je raconte des histoires et je chante pour distraire, instruire ou cimenter la communauté.

J'ai volé ma plus belle histoire à une personne et je dédie mes propres créations à une autre personne.

103. Je suis SAUVAGE ☣

Je me transforme en animal et en quelque sorte j'annonce l'avenir de la communauté.

Je recherche une personne qui m'aimerait pour ce que je suis et je suis la cible d'une personne qui voit en moi un fléau contagieux.

104. Je suis CORALIXTE ☣

Je vis parmi les humains mais je pressens que je peux me transformer en corbeau : serais-je un de ces changeformes, les Corax ? Je pourrais alors faire le lien entre eux et ma communauté.
Je vais demander à une personne de m'aider à me métamorphoser et je crains qu'une autre personne me fasse du mal pour ce que je suis.

105. Je suis MALETRONCHE ☣ ★

Je suis atteint d'une mutation qui me met à part de la communauté, même quelque part je la cimente par ma différence.

Parmi les personnes que j'interroge sur mon humanité, l'une d'elles me considère comme un monstre et une autre m'aime à mon insu.

106. Je suis SPIRE ☣ ☆

J'ai du mal à parler le langage de la communauté mais je communique avec notre environnement : l'air, la terre, les plantes, les pierres, qui me disent des choses très utiles.

J'aime une personne sans pouvoir lui dire et je peux aider une autre personne avec mon langage.

107. Je suis SENTINELLE ☣

Mes sens sont hyper aiguisés et je les mets au service de la communauté, ce qui pourrait bien lui sauver la mise.

Je connais le noir secret d'une personne, et je suis chargée de prendre une autre personne en filature.

108. Je suis MEUTE ☣

Je parle le langage des bêtes et j'intercède auprès d'elle pour la communauté.

Je vais demander aux bêtes d'aider une personne et de faire du mal à une autre personne.

ANNEXE 6

Destins

☠ : un grand danger
⚖ : crimes et châtiments
👪 : la famille et le clan
♡ : romance et liens affectifs
🍃 : face à Millevaux
☾ : étrange et mystique
🔪 : violence et combat

1. Destin : AUTODESTRUCTION ☠ ★

Je suis mon pire ennemi. Tout ce que je peux faire contre le mal que je me cause moi-même, c'est demander l'aide des autres.

Une personne va pâtir de ma part maléfique et une autre personne va chercher à comprendre le phénomène.

2. Destin : SAUVETAGE ☠ ★

J'ai le besoin d'aider les autres, au détriment de ma propre sécurité. Je finirai bien par mourir dans un acte héroïque.

Une personne en danger de mort aura besoin de mon aide et une autre personne cherchera à me dissuader.

3. Destin : CATASTROPHE ☠ ★

Bien que je pense bien faire, mes actes vont conduire à un désastre.

Une personne va gravement pâtir de ce désastre et une autre personne luttera contre mes activités.

4. Destin : ÉNIGME ☠

Je suis victime d'un champignon qui va me tuer à la fin de la résurgence et la seule façon de l'arrêter est d'enquêter sur mon passé que j'ai oublié.

En enquêtant, je vais découvrir que j'ai fait beaucoup de mal à une personne, et une autre personne me dissuadera d'en connaître davantage.

5. Destin : IMPRUDENCE ☠

Je suis d'ordinaire avisée mais je suis condamnée à commettre une erreur fatale : m'aventurer trop loin en forêt sans matériel de survie.

Je me perdrai en compagnie d'une personne que je déteste et une autre personne prendra des risques fous pour nous secourir.

6. Destin : TRAQUE ☠

Dans mes cauchemars, je suis traquée par un danger de plus en présent. Si je ne fuis pas ces lieux, c'en sera fini de moi.

Une personne me retient en ces lieux et une autre personne veut en savoir plus ce qui me traque.

7. Destin : VENGEANCE ⚖ ★

Je vais venger la mort d'un de mes proches. J'ai oublié qui est la personne coupable mais je sais qu'elle est parmi nous et quand je l'aurai trouvée, elle paiera le prix fort.

Une personne est la coupable que je veux éliminer et une personne cherche à m'empêcher de mener l'enquête.

8. Destin : CRIMES ⚖ ★

A cause de l'oubli ou d'une autre maladie, je commets des crimes de plus en plus graves. La personne qui m'aime le plus au monde fait tout pour les couvrir.

Jusqu'au jour où mes actions vont meurtrir une personne qui lui est vraiment proche.

9. Destin : INJUSTICE ⚖ ★

J'ai été témoin d'un crime commis par une personne sur une autre personne. Je me suis tu, et maintenant la victime a oublié qui est le coupable et le coupable va s'arranger pour que je sois condamné à sa place.

10. Destin : REMORDS ⚖ ☆

J'ai fait du mal à une personne, un de ces maux qui ne peuvent être réparés et depuis je ferais tout pour accéder à son pardon.

Une autre personne me propose régulièrement de m'aider à oublier mon forfait, pour enfin trouver la paix.

11. Destin : ARBITRAGE ⚖

Je veux arbitrer un grave contentieux entre deux personnes, sachant que la vérité est masquée, que notre système de justice est discutable et que je suis loin d'être neutre dans cette affaire.

12. Destin : CONTRAT ⚖

Une personne me paie (en argent ou en nature) pour me dicter mes attitudes, ma personnalité et surtout pour adopter un comportement particulier vis-à-vis d'une autre personne.
J'ai vraiment besoin de cette rémunération mais jusqu'à quel point vais-je accepter ?

13. Destin : SECRET ⚖

Une personne m'a confié un très grave secret, je ne dois en parler à quiconque.

Je n'en parlerai qu'à une autre personne, mais la pire qui soit.

14. Destin : PERVERSION ⚖ ★

Je veux me vautrer dans les transgressions tout au donnant au plus grand nombre l'image de la parfaite innocence.

Une personne sera la complice de ma débauche tandis qu'une autre personne en sera la cible.

15. Destin : FRATRICIDE 👪 ★

Une personne de ma famille a fait beaucoup de mal à une autre personne de ma famille et pourrait continuer à en faire.

Je vais l'empêcher de nuire, bien que ça puisse déchirer notre famille, et malgré le fait que la victime voudrait que je n'en fasse rien.

16. Destin : RÉVOLTE 👪

Je me rebelle contre une personne qui à mes yeux manipule tout le monde pour arriver à ses fins. Je ferai tout ce qu'il faut pour la faire tomber de son piédestal.

Une autre personne fera tout pour la protéger.

17. Destin : RIVALITÉ 👪

Une personne connaît un sort bien plus enviable que le mien ; je pense qu'elle m'a volé ma vie et je vais la lui reprendre.

Une autre personne va s'assurer que tout le monde reste à sa supposée juste place.

18. Destin : INCESTE 👪 ★

Je voue un amour passionné à un membre de ma famille.

Je veux consommer l'union avec cette personne, malgré qu'une autre personne prophétise qu'une telle union risque de nous transformer en horlas.

19. Destin : AMOUR INTERDIT 👪

J'aime à la folie une personne d'un clan ennemi et je vais tout faire pour me rapprocher d'elle, bien que cela nous mettra au devant de graves ennuis.

Une personne de mon propre clan est prête à nous faire beaucoup de mal pour ruiner cette union.

20. Destin : AIMER L'ENNEMI 👪

Je veux tout faire pour séduire une personne alors même que je veux détruire sa communauté.

Une autre personne affirme que cette personne que j'aime a tué toute ma famille et que je l'ai oublié.

21. Destin : AMBITION 👪

Je veux à tout prix prendre la tête de la communauté.

J'ai prévu de mettre hors-course une personne qui se met en travers de route. J'ai promis beaucoup à une autre personne pour qu'elle m'aide.

22. Destin : DEUIL 👪 ★

Nous sommes trois personnes à devoir affronter le même deuil.

L'une fait la fête, l'autre se mure dans l'oubli et moi je sombre dans le désespoir, et je vais de plus en plus durement reprocher leur attitude aux deux autres.

23. Destin : JALOUSIE 👪 ★

J'envie à mort le passé d'une autre personne et je vais lui voler tous ses souvenirs jusqu'à ce que son passé idyllique devienne le mien.

Une autre personne craint que je l'oublie en reniant ainsi mon passé.

24. Destin : DON 👪

Je veux donner une chose très importante à une personne dans le besoin. C'est un don qui va me coûter énormément.

Une autre personne veut m'en dissuader, pensant que cette personne n'en vaut pas la peine.

25. Destin : DÉFAILLANCE 🎎

J'ai promis que je pouvais aider de façon cruciale la communauté mais en fait j'ai menti.

Une personne sera la première à pâtir de mon manquement tandis qu'une autre personne est complice dans ma supercherie.

26. Destin : SOIN 🎎 ☆

Je veux à tout prix guérir une personne du mal qui la ronge.

Une autre personne voudra me convaincre d'arrêter les frais.

27. Destin : DÉSIR ♡ ★

Je désire une relation profonde avec une personne mais j'en suis empêché car elle est accaparée par une autre personne.

Je tenterai le pire pour la lui arracher.

28. Destin : HAINE ♡ ★

Je déteste une personne et en même temps je l'aime à la folie, sans que je me souvienne pourquoi. Peu à peu la haine va l'emporter et je lui causerai tout le mal possible.

Une autre personne tentera de m'arrêter à tout prix.

29. Destin : CRIME PASSIONNEL ♡ ★

Je voue un amour passionné à une personne. Mais celle-ci est déjà liée à une personne très importante pour la communauté. Bien que cela causerait un très grave tort à la communauté, j'envisage d'éliminer cette personne afin de vivre mon amour librement.

30. Destin : SACRIFICE ♡ ★

Je vais sacrifier ma vie pour sauver une personne proche.

Une autre personne voudra m'en empêcher.

31. Destin : OFFRANDE ♡ ★

Je vais devoir sacrifier une personne proche pour une juste cause.

Une autre personne fera tout pour m'en empêcher.

32. Destin : ADULTÈRE ♡

Je voue une passion à une personne qui a pu s'exprimer quand la personne qu'elle aime a disparu. Mais cette personne est revenue et leur liaison a repris. Je pense cependant que ce n'est plus la même personne, mais une impostrice et je ferai le nécessaire pour récupérer mon amour.

33. Destin : PAR AMOUR ♡ ★

Une personne me demande de commettre des crimes de plus en plus grave, et je lui obéis par amour.

Une autre personne qui m'est proche va gravement pâtir de cela.

34. Destin : RETROUVAILLES ♡

J'ai été séparé d'une personne très chère à cause de la forêt et de l'oubli.

J'ai enfin retrouvé une personne qui pourrait être celle que je recherche. Le problème, c'est qu'une autre personne correspond tout aussi bien à son signalement. Je dois tout faire pour identifier la bonne.

35. Destin : UNION DE SANG ♡

Je vis une passion démesurée pour une personne et je vais tout faire que nous nous unissions.

La personne qui convoite mon amour va tenter de nous désunir sous prétexte que nous serions du même sang et que je l'aurais oublié.

36. Destin : AMOUR ♡

Je suis en couple avec une personne qui ne me correspond pas.

Jusqu'au moment où je vais réaliser que cette autre personne (que je ne peux pourtant pas encadrer) est en fait mon âme-sœur.

37. Destin : AUDACE

Je compte accomplir l'impossible : transformer la forêt en paradis, éradiquer l'oubli, arrêter la souffrance…

Une personne paiera le prix fort de mes ambitions et une autre personne fera tout pour nuire à mes projets.

38. Destin : IDÉAL ★

Au service d'un grand idéal (comme restaurer l'harmonie entre les hommes et la forêt), je vais amener une personne à sacrifier sa vie, et je sacrifierai la mienne également.

Une autre personne fera tout pour nous en empêcher.

39. Destin : PASSION

Je suis tellement fascinée par l'un des aspects de Millevaux que je vais risquer ma vie et celle d'une personne proche dans la quête de cette passion.

Une autre personne cherchera à me mettre en garde.

40. Destin : ILLUMINATION

Mes recherches touchent à leur terme : bientôt je vais toucher à la vérité totale concernant cette forêt. Les problèmes des mortels ne seront plus les miens.

Une autre personne veut m'en dissuader au profit d'une vie simple et j'ai prévu de sacrifier une autre personne pour arriver à mon but final.

41. Destin : ENNUI

Je trouve ma vie dans la forêt d'un ennui mortel et la personne qui m'est le plus proche en est la cause principale.

Je vais partir à l'aventure avec une personne qui me fascine sans penser aux conséquences.

42. Destin : OUBLI

Je vais tout oublier. D'abord de petites anecdotes de mon passé, puis les souvenirs qui constituent l'essentiel de mon histoire.

Une personne va tout faire pour m'empêcher d'oublier tandis qu'une autre personne cherchera à accélérer le processus.

43. Destin : EXPLORATION ☆

Je vais aller explorer le fin fond de la forêt car là-bas se trouve la clé de la réconciliation entre les hommes et la nature.
Une personne voudra m'en dissuader à tout prix et une autre personne voudra m'accompagner bien qu'elle soit très mal préparée aux dangers que nous pourrions rencontrer.

44. Destin : RUINE ★

Je témoigne de la ruine progressive de nos équipements, de nos coutumes et de nos âmes, et au final je laisserai cette ruine m'atteindre, en me rapprochant de la personne qui provoque le plus cette ruine, tandis qu'une autre personne essaiera de me sortir du ruisseau.

45. Destin : APPRENTISSAGE ☆

Je veux avant tout en apprendre plus sur le monde et je vais perdre ma naïveté.

Une personne assurera mon mentorat tandis qu'une autre personne me révélera des choses que je n'aurais pas voulu savoir.

46. Destin : EMPRISE

L'emprise transforme tout autour de nous, et en nous. Je veux stopper ce processus, quitte à me mettre en danger.

Je veux aider une des personnes les plus soumises à l'emprise, tandis qu'une autre personne m'enjoindra à accepter ce phénomène.

47. Destin : BONHEUR ☆

Quelles que soit les épreuves que je peux traverser, je veux connaître le bonheur et j'y parviendrai.

J'aiderai une personne à connaître ce même bonheur et j'assisterai au désespoir d'une autre personne.

48. Destin : FOLKLORE ☆

Je vais traverser tous ces événements avec la révélation croissante qu'ils constituent l'inspiration pour cette histoire que je veux raconter depuis toujours.

Une personne voudra me dissuader de tout acte créatif, tandis qu'une autre sera fascinée par ces histoires qu'elle croit que j'invente.

49. Destin : FORÊT 🍃 ☆ Je veux réconcilier les hommes et la forêt. Une personne me mettra en garde contre ses dangers et une autre personne m'écoutera, à ses risques et périls.	**50. Destin : OTAGE** ☾ ★ Je détiens une personne dans la forêt des rêves. Dans le monde de l'éveil, elle est libre de ses faits et gestes, mais elle doit obéir aux instructions que je lui donne dans la forêt des rêves sinon je lui ferai du mal. Mais la relation ravisseuse-otage va progressivement s'inverser. Une autre personne cherche à m'identifier, sachant que l'otage ne peut me nommer.	**51. Destin : PRÉCIEUX...** ☾ Une personne détient un objet très précieux ou aux extraordinaires capacités. Cet objet exerce une immense fascination sur moi et je veux m'en emparer à tout prix. Une autre personne veut détruire cet objet.
52. Destin : DÉRATISATION ☾ ★ Les membres de la communauté ont tous été remplacés par des horlas, je vais devoir les éliminer. Je vais devoir commencer par le horla le plus maléfique, qui a pris l'apparence d'une personne chère à mon cœur. Un autre de ces horlas dit que je suis en proie à la folie et veut me contrecarrer.	**53. Destin : DÉICIDES** ☾ Une déesse m'a demandé de tuer les autres dieux de la forêt et m'a promis le meilleur en récompense. Le premier dieu que je dois tuer est une créature très importante pour une personne. Le dernier dieu est une personne de ma communauté.	**54. Destin : TRANSFORMATION** ☾ Je vais connaître une série de métamorphoses jusqu'à atteindre une toute nouvelle forme. Une personne sera horrifiée de mes transformations et cherchera à me guérir, une autre sera au contraire fascinée et tentera d'accélérer le processus.
55. Destin : LAIDEUR ☾ ★ On me trouve si laide qu'on en déduit que je suis également idiote, monstrueuse ou malfaisante. Je vais aimer une personne passionnément sans jamais le lui avouer. Une autre personne me traitera comme un valet ou un bouc émissaire.	**56. Destin : CORRUPTION** ☾ ★ Je suis sous l'emprise chronique d'un maléfice qui me pousse à commettre les pires vilenies. Une personne sera victime de mes manipulations et une autre personne tentera de m'éliminer alors qu'on aurait pu me guérir.	**57. Destin : ÉGRÉGORE** ☾ Mes peurs entraînent des phénomènes surnaturels effrayants et dangereux. Je veux pouvoir triompher de mes peurs, quitte à les affronter. La peur d'une personne crée des phénomènes surnaturels encore pires, tandis qu'une autre personne pense qu'il existe une explication scientifique à nos problèmes.
58. Destin : HORLA ☾ ★ Je me sens persécutée à distance par une personne que je soupçonne d'être un horla, tandis qu'une autre personne me propose de gérer le problème par la force, mentale ou physique. Comment réagira-t-elle quand elle découvrira que moi aussi je suis en train de me transformer en horla ?	**59. Destin : MÉPRISE** 🔪 ★ Je vais tuer une personne dans des circonstances troubles. Mais alors, une autre personne me révélera que la personne que j'ai tuée est un proche perdu que je recherche depuis longtemps.	**60. Destin : À ARMES INÉGALES** 🔪 J'ai prévu d'affronter une personne qui est bien plus puissante que moi. Une autre personne toute aussi démunie que moi veut m'aider à tout prix.

ANNEXE 7

Rituels

⚒ : vie quotidienne
👪 : la famille et le clan
🍃 : dans la forêt
⚕ : maladie, souffrance, soin et guérison
♡ : les liens du cœur
☾ : étrange, horlas, magie, sorcellerie
∞ : piété et religion
📖 : oubli, mémoire, secrets et rumeurs
⚖ : crimes et châtiments
🎏 : célébration et serment
🪶 : arts et lettres
☠ : face au danger
☣ : étrangeté biologique
🔪 : violence et combat

1. (👤+) LA FOSSE ⚒ ★

Vas jeter de la nourriture dans une fosse où sont abandonnés les animaux de compagnie devenus indésirable. Dans tes rêves, vient te hanter la bête que tu y as abandonnée. Puis un nouvel animal est jeté dans la fosse. Alors, tu cesses de gaspiller ton pain pour une bête qui n'est pas la tienne.

2. (👤/👤👤) COSTUME ⚒ ☆

Fabrique un costume, offre-le à quelqu'un et raconte lui l'histoire du costume.

3. (👤👤+) LE JEU DE LA MULE ⚒

Chacun son tour dit un objet à emporter pour un voyage en forêt.

La première qui dit un objet qui semble inutile à l'autre a perdu.

4. (👤👤+) AUMÔNE ⚒

Demande un objet, de la nourriture ou un souvenir en aumône.

5. (👤👤) NETTOYAGE ⚒

Nettoie les affaires d'une personne puis réclame un dû.

6. (👤👤) TÂCHE MÉNAGÈRE ⚒

Demande à quelqu'un d'effectuer une toute petite tâche ménagère (comme recoudre un bouton) et montre ta reconnaissance de façon disproportionnée.

7. (👤👤) CONTRE-DON ⚒ ★

Offre une chose importante à une personne sans rien réclamer.
Plus tard, reproche-lui de n'avoir pas assez donné en retour.

8. (👤👤👤) CUISINE ⚒

Ramène un ingrédient étrange de la forêt, demande à une personne de le cuisiner et fais-le manger à une autre personne.

9. (👤👤👤) COLÈRE ⚒ ★

Demande à une personne de t'aider à faire quelque chose. Devant témoin, finis par l'accuser de mal faire, pique une colère mémorable et vide ton sac, montre que c'était la goutte d'eau qui a fait déborder un vase bien trop plein.

10. (👤👤👤) PALET ⚒

Invite deux personnes à un jeu de lancer (quilles, pierres, palets...), accuse-en une d'être mauvaise perdante, et demande à l'autre quelles sont ces augures.

11. (👤👤👤) JEU DE HASARD ⚒

Invite deux personnes à un jeu de hasard ou de bonneteau. La mise est de un souvenir. Accuse le gagnant de triche.

12. (👤👤👤) CHAMAILLERIE ⚒

Réalise une tache avec une personne sous la surveillance d'une autre personne. Chamaillez-vous puis bagarrez-vous.

13. (👤👤) ALTRUISME 👥 ☆

Demande à une personne quel est son pire problème, et fais tout ce que tu peux pour le résoudre.

14. (👤👤) BÉBÉ ÉCHANGÉ 👥 ★

Avoue à une personne que son enfant est en fait le tien et que son vrai enfant a été donné à un horla.

15. (👤👤+) BANNISSEMENT 👥 ★

Annonce que telle personne est mise au ban de la communauté : elle doit désormais vivre en bordure du bosquet.

16. (👤👤+) MALAISE 👥 ★

Comporte toi avec les autres à cause d’une situation sensible entre vous, situation dont le détail ne pourra jamais être évoqué car c’est tabou.

17. (👤👤+/👤👤+) COMMANDEMENT 👥

Impose-toi à la tête de la communauté. Puis fais-toi destituer.

18. (👤👤👤) FAMINE 👥

Dis à deux personnes qu’il n’y a plus rien à manger, demande à la première pourquoi et à la deuxième quelle solution on peut trouver.

19. (👤👤👤) MÉDIATION 👥 ☆

Réconcilie deux personnes brouillées.

20. (👤👤👤+) CONSEIL COMMUNAUTAIRE 👥

Alerte une personne des dangers qui guettent la communauté et incite-la à convoquer le conseil communautaire pour prendre une décision.

21. (👤👤👤) MÉMOIRE FAMILIALE 👥

Fais communiquer une personne avec son ancêtre (joué par une autre personne, possédée). L'ancêtre lui expliquera les tourments qu’il a vécus et que la personne porte toujours comme un fardeau.

22. (👤👤👤) CRAQUAGE 👥

Avec une deuxième personne, appuyez-vous sur l’autorité, la sagesse, l’amour ou la bienveillance d’une troisième personne, jusqu’à ce qu’elle craque et montre ses failles.

23. (👤👤) PISTAGE 🍃

Suis une piste avec une personne.

24. (👤👤) BÛCHERONNAGE 🍃 ★

Partez à deux couper du bois. L'un va avoir un accident à cause de l'autre.

25. (👤👤+) EXPÉDITION 🍃 ★

Monte une équipe d'expédition pour aller retrouver un homme ou une femme providentielle. Perdez-vous un temps dans la forêt puis revenez avec un de ses effets personnels : la forêt l'a eu.e ou il lui est arrivé malheur.

26. (👤👤+) BRIGANDS 🍃

Allez en forêt, revenez : l'une d'entre vous est meurtrie, l'autre annonce que vous avez été attaquées par des brigands et ce que vous avez appris.

27. (👤👤👤) ABANDON 🍃 ★

Pars en forêt avec deux autres personnes. Abandonnez l'une d'elle là-bas.

**28. (👤👤)
EN QUÊTE DE BOIS MORT 🍃**

Éloigne-toi avec une personne pour aller chercher du bois mort. Amasse un tas de bois pendant que l'autre musarde. Quand elle va se retourner, tu auras disparu, il ne restera que le bois.

**29. (👤👤+)
LA FORÊT AFFAMÉE 🍃**

Partez en forêt.
L'une d'entre vous va décider de poursuivre son exploration de la forêt pour ne jamais revenir.

30. (👤👤) SIRÈNE 🍃

Une mystérieuse complainte venue des bois exerce une attirance sur toi. Pars en expédition avec une personne vers l'origine de ce son. L'une d'entre vous ne reviendra jamais.

31. (👤👤) LA CLEF DES ARBRES 🍃

Pars en forêt avec une personne.
Tu as une quête précise en tête que tu ne lui révéleras jamais.
En revanche, dis à la personne ce que tu t'attends à trouver en forêt. L'autre personne dit si tu le trouves et tente de trouver une signification à tout ça.

**32. (👤/👤👤👤)
CRIS D'ANIMAUX 🍃**

Éloigne-toi à l'abri des regards,
fais des cris étranges,
retourne vers les autres,
demande à deux personnes
ce qu'elles ont entendu
et ce qu'elles en pensent.

33. (👤👤👤) CHASSE AU DAROU 🍃

Avec un complice, confie à une personne un sac et un bâton et demande-lui de se poster en embuscade dans la forêt. Annoncez que vous allez rabattre vers elle le darou, un gibier mythique. Mais en réalité, rentrez chez vous, abandonnant la personne dans la forêt.

34. (👤👤👤) DÉBARDAGE 🍃

Embauchez une personne pour aller en forêt récupérer du bois coupé. Demandez à une autre personne s'il n'y a aucun risque à partir débarder maintenant, mais ignorez ses recommandations. Le danger qu'elle a anticipé aura bien lieu.

35. (👤👤👤) CHASSE 🍃

Embauche deux personnes,
allez chasser.
Quand vous revenez,
apportez un gibier
ou un butin étrange
et annoncez
quel problème vous avez eu.

**36. (👤👤/👤👤👤)
CHARBONNAGE 🍃**

Annonce que tu vas faire du charbon de bois, emmène avec toi une personne censée t'apporter une compagnie rassurante. Revenez avec de la cendre et annoncez à une troisième personne que vous avez brûlé ou vu brûler quelque chose qui lui appartenait.

37. (👤👤) ACHARNEMENT THÉRAPEUTIQUE ⚕★

Tu remarques une personne meurtrie, tu mets tout en œuvre pour la guérir mais ça échoue.

38. (👤👤) PERTE ⚕ ★

Perds l’usage d’un sens à cause d'une personne.

39. (👤👤+) FARDEAU ⚕ ☆

Demande à une personne très souffrante de s’allonger.
Recouvre-là d’objets.
Afin d’être guérie, la personne doit se relever le plus lentement possible.

40. (👤👤) INTOXICATION ⚕

Ramène de la forêt un ingrédient, mange-le devant une personne et tombe aussitôt très malade.

41. (👤👤+) SACRIFICE ⚕ ★

Demande à une personne de te prélever un organe, ta vie, ton sang, un souvenir, ton âme ou même ta personnalité toute entière pour sauver une autre personne.

42. (👤👤+) RÉCONCILIATION ⚕ ☆

Organise une cérémonie avec d'autres personnes. Une maladie vous affecte collectivement et il faut la guérir de cette façon : Une personne doit dire à une autre « Je t'aime parce que… », qui doit alors dire à une autre : « Je suis désolé parce que… », qui doit alors dire à une autre : « Je te demande pardon parce que… », qui doit enfin dire à une autre : « Merci parce que… ».

43. (👤👤) COMPASSION ⚕ ☆

Vas au chevet d’un malade, demande-lui de te raconter ses souffrances, puis absorbe-lui sa maladie. Elle est guérie et maintenant c’est toi qui es malade.

44. (👤👤+) DIGNITÉ ⚕

Aide une personne malade à mettre fin à ses jours.

45. (👤/👤👤) VAMPIRISME ⚕

Tu tombes malade.

Pour te rétablir, tu dois te repaître de la force vitale d’une autre personne.

46. (👤👤+) MALADIE IMAGINAIRE ⚕

Tu penses être malade, davantage que les autres. Le rituel s’arrête quand une personne découvre que tu t’es empoisonnée ou automutilée pour feindre la maladie et qu’on s’occupe de toi. Mais tu persistes à croire que tu es malade.

47. (👤👤+) AUX PETITS SOINS ⚕ ★

Une personne sous ta protection est de plus en plus souffrante et tu t’occupes d’elle de façon admirable. Jusqu’à ce qu’on découvre qu’en réalité c’est toi qui cause son mal pour avoir l’opportunité de la soigner. Mais tu persistes à croire que la personne est malade.

48. (👤👤) LA MÉMOIRE OU LA MORT ⚕ ★

Demande à quelqu’un de brûler un de ses souvenirs les plus précieux pour qu’il réchappe du froid ou de la maladie.

49. (👤👤/👤👤) COBAYE ⚕

Trouve quelqu'un pour tester un remède avant de l’appliquer à une autre personne.

50. (👤👤+/👤👤)
BONHOMME DOULEUR ⚕

Tu es la seule à voir un horla qui représente ta maladie. Les gens pensent que tu as des hallucinations. Puis une autre personne devient capable de le voir.

51. (👤👤+/👤👤+)
DERNIER GISANT ⚕ ★

Perds la raison suite à la perte d’un être cher. On doit t’aliter et tu ne dis plus rien. Puis on doit déplacer ton gisant. On l’amène dans la forêt. Ne voulant briser ton deuil, tu restes alitée et tu perds la vie.

52. (👤👤👤) COMA ⚕

Une personne tombe dans le coma. Avec une autre personne, vous tentez de la ranimer par l’hypnose. Racontez à la comateuse un fragment de souvenir : seulement le décor et les figurants. La personne comateuse dit ce qu’elle fait dans ce souvenir. Votre assistante fait ensuite la même chose. Demandez à la comateuse si elle regrette que ça se soit passé ainsi, ou si elle aurait aimé que ça se soit passé ainsi. Puis la comateuse se réveille ou meurt.

53. (👤👤👤)
FAIRE UN ANGE ⚕ ★

Propose à une personne de lui faire avorter l'enfant qu'elle porte. L’opération réussit, mais quelque chose se passe mal, devant témoin.

54. (👤👤👤) MULE ⚕

Dis à une personne que la chose qu’elle voulait que tu transportes est bien dans ton estomac, et que tu commences à te sentir mal. Il est temps qu’il trouve quelqu’un pour te la retirer.

55. (👤👤👤) FIN DE VIE ⚕

Désigne une personne qui fera tes derniers sacrements et une autre qui sera ta personne de confiance.

56. (👤👤👤) RAGE ⚕ ☆

Demande à une assistante de maintenir une personne enragée. Applique sur son front les cendres d’un mort ou la terre d’un tombeau. Au nom de la mémoire de ce défunt, extirpe la rage de la personne.

57. (👤/👤👤👤)
ENFANTEMENT ⚕ ★

Montre des signes que tu attends un enfant. Demande l'aide de deux personnes pour t'aider à enfanter. L'être qui vient au monde est soit mort-né, soit non-humain.

58. (👤👤👤👤)
CHOIX MORTEL ⚕ ★

Trois personnes sont malades. Fabrique des organes-golems en quantité limitée. Tu peux t'en servir pour sauver la vie de ta personne préférée, ou des autres personnes.

59. (👤+) SISYPHE ♡ ☆

Réalise en boucle une tâche ingrate. Ton supplice s’arrête dès qu’une personne te donne une preuve d’amour.

60. (👤+) AVEC LA BÊTE ♡

Raconte à une personne la relation intime, romantique ou sensuelle que tu entretiens avec quelqu’un. Laisse entrevoir au fur et à mesure que tu parles d’un horla.

61. (ȣȣ) DÉGOÛT ♡ ★

Sors un fluide de toi-même
et tache une personne.
C'est la marque du dégoût.

62. (ȣȣ) MÉTAMORPHOSE ♡

Déclare à une personne tout l'amour ou l'amitié très forte que tu lui portes. Puis change du tout au tout.

63. (ȣȣ) SI NOUS AVIONS EU LE TEMPS ♡ ☆

Discute une dernière fois avec une personne que tu as aimé. Vous n'évoquerez jamais le passé. Chacune pose à tour de rôle une question commençant par « Si nous en avions eu le temps... ». En total trois questions chacune.

64. (ȣȣ) QUESTION DE CONFIANCE ♡ ★

Écris sur un morceau de papier : « Je suis digne de confiance » ou « Je ne suis pas digne de confiance ». Passe un moment avec une personne. A la fin, demande à la personne si tu peux l'accompagner. Si elle accepte et que tu es indigne de confiance, il lui arrive quelque chose de grave. Si elle refuse et que tu étais digne de confiance, tu as le cœur brisé.

65. (ȣȣ) C'EST FINI ? ♡

Annonce à une personne aimée que tu veux rompre. Elle doit vous demander « Pourquoi tu veux rompre ? » Justifiez-vous en évoquant en souvenir. Puis demandez-lui : « Pourquoi tu veux continuer ? ». Elle doit se justifier en évoquant un souvenir. Ensuite, déterminez si vous rompez effectivement ou si vous restez ensemble.

66. (ȣȣ) EN COMPAGNIE ♡ ☆

Attache ton poignet à celle d'une autre personne. Racontez des choses sur vous. À chaque récit, rétrécissez la corde. Si vous vous touchez, tu disparais à jamais dans la forêt, toi qui n'étais pas humaine. Faites vos adieux.

67. (ȣȣ+) DANS LE CREUX DE L'OREILLE ♡ ☆

Tout le monde dit un mot gentil
et sincère à l'oreille d'une autre
personne.

68. (ȣȣ) SANS SE TOUCHER ♡ ☆

Avec une autre personne, fermez les yeux et prenez une grande respiration. Puis dites-vous mutuellement comment vous voudriez vous toucher, insistez sur les cinq sens, mimez les gestes, mais ne touchez pas l'autre. Le rituel s'arrête quand l'envie de toucher est trop forte ou qu'on veut passer à autre chose.

69. (ȣȣ/ȣȣ/ȣȣ) TROIS RENDEZ-VOUS ♡

Organise trois rendez-vous romantiques avec une personne, séparés dans le temps.
À l'issue de ces trois rendez-vous, déterminez si vous formez un couple où si vous vous séparez.

70. (ȣȣ/ȣȣ/ȣȣ/ȣȣ/ȣȣ) DEUIL ♡

Témoigne auprès de personnes successives de différentes étapes d'un deuil que tu vis : le déni, puis la colère, puis la tristesse, puis l'acceptation, puis l'oubli.

71. (ȣȣ/ȣȣ+) OUTRAGE ♡ ★

Rends-toi en forêt avec une personne. Celle-ci se montrant très gentille, tu tentes de l'embrasser, mais elle te repousse et appelle à l'aide. Ta réputation est ruinée, ton moral et ta santé vont s'en ressentir.

72. (ȣȣ/ȣȣ/ȣȣ) POUR UN PEU D'AFFECTION ♡ ★

Offre des choses de plus en plus mirobolantes à une personne en échange d'une marque d'affection. au final, la personne te rejette parce que tu es pauvre et qu'elle est riche. meurs et lègue-lui toutes les possessions que tu as mises de côté de ton vivant pour elle.

73. (☃☃☃+) L’AMOUR HORLA ♡

Tu as une relation amoureuse ou sexuelle avec un horla indescriptible. Pour connaître la relation, fais-toi bander les yeux. Des personnes vont te parler ou te toucher (si tu es d’accord).

74. (☃☃☃+) DEMANDE EN MARIAGE ♡

Demande une personne en mariage devant un témoin.

75. (☃☃☃) GRATITUDE ♡ ☆

Vas voir une personne devant témoin, et exprime-lui toute ta gratitude pour ce qu'elle a fait.

76. (☃☃☃) AMITIÉ ♡ ☆

Demande à une personne de te présenter une autre personne et de t’aider à nouer des liens d’amitiés avec elle.

77. (☃☃☃/☃☃) DÉCLARATION D’AMOUR ♡ ☆

Fais des allusions amoureuses à une personne devant témoin, puis fais-lui une déclaration d’amour en tête à tête.

78. (☃☃☃) ROMANCE PLURIELLE ♡ ☆

À la personne élue de ton cœur, présentes l'autre personne élue de ton cœur.

79. (☃☃☃) PHILTRE D’AMOUR ♡ ★

Demande à une personne de faire boire un philtre d’amour à une autre personne. Cette autre personne deviendra amoureuse de toi, elle souffre le martyre tant qu'elle est éloignée de toi.

50. (☃☃/☃☃☃) TROP TARD ♡ ★

Boude, engueule ou fuis une personne à laquelle tu es en fait très attachée. Vas ensuite vers elle pour lui avouer à quel point elle est chère à tes yeux. Mais à ce moment, une autre personne la tue, la kidnappe, lui déclare sa flamme ou ravit toute son affection.

81. (☃☃/☃☃☃) RUPTURE AMOUREUSE ♡ ★

Développe une romance avec une personne, puis romps devant témoin.

82. (☃☃/☃☃/☃☃) DON SANS CONDITION ♡ ☆

Vas voir trois personnes successives. Demande-leur ce que tu peux faire pour les aider, quoique ça puisse te coûter, et aide-les, sans rien demander en retour.

83. (☃+) POSSESSION ☾

Agis sous l’influence d’un horla.

84. (☃+) PROPHÈTE ☾

Annonce des choses étranges (par exemple : la communauté constitue le dernier groupe d’êtres vivants sur la terre ; tout le monde est dans le rêve d’une personne ; tout le monde est mort-vivant…).

85. ()
LA DERNIÈRE PROMENADE ☾ ☆

Explore la forêt avec une personne amie, essaie de la dissuader d'un projet qui pourrait lui être fatal. La personne te renvoie au début de votre conversation à chaque fois qu'elle dit : « Regarde en arrière ». La boucle temporelle s'arrête quand tu as accepté l'idée que ton ami.e va mourir.

86. (+) LA PETITE VOIX ☾

Une personne te murmure à l'oreille les choses que tu ressens. Quand tu frappes trois fois des mains, ou qu'elle le fait, le rituel prend fin.

87. (+) MALÉDICTION ☾

Lorsqu'un rituel est effectué devant toi, annonce qu'il entraînera la manifestation d'un horla.

88. (+) EXORCISME ☾

Extirpe le horla qui est dans le corps d'une autre personne.

89. (+) VOIX HORLA ☾

Raconte ce que dit le horla dans ta tête (ils peuvent aussi être plusieurs).

90. (+) IGNORANCE ☾ ★

Offre un objet maudit à une ou plusieurs personnes et désigne-leur une autre personne. Elles doivent ensuite ce comporter comme si cette autre personne n'existait pas.

91. () PACTE HORLA ☾

Vas voir une personne, dis-lui que tu veux qu'elle contacte ce horla qu'elle connaît parce que tu veux que ce horla te rende service, et demande quel prix le horla exige.

92. (+) AU SECOURS ☾

Demande de l'aide pour un ami, on ne sait pas s'il s'agit d'un ami réel ou imaginaire.

93. (+) TRANSFORMATION ☾

Montre à une personne à quel point telle autre personne a changé, physiquement ou mentalement.

94. (+) DÉNONCIATION ☾

Dis à une personne que telle autre personne est la cause de tel problème parce que c'est un horla ou un agent des horlas.

95. (+)
THÉÂTRE MENTAL ☾

Possède l'esprit d'une personne : son inconscient se manifeste sous la forme d'un théâtre projeté, où elle interagit avec des proches, incarnés dans le théâtre mental par ces personnes elles-mêmes.

96. (+) REPOS ÉTERNEL ☾ ★

Annonce à une personne qu'elle est morte-vivante et dis-lui que telle autre personne est capable de lui offrir le repos éternel.

97. (👤👤/👤) MORT-VIVANT ☾ ★

Fais-toi tuer par une personne et reviens en mort-vivant.

98. (👤👤+) PROCÈS EN SORCELLERIE ☾ ★

Organise un procès en sorcellerie.

99. (👤👤+) CHANGEFORME ☾

Vis quelques moments dans la communauté, puis pars en forêt. Quand tu reviens, tu as le sentiment d'être partie des jours. Tu réalises qu'un horla changeforme avait pris ton place pendant ton absence.

100. (👤👤+) RÉSURRECTION ☾

Une personne meurt. Organise sa résurrection. Elle en ressort profondément changée.

101. (👤👤+) POTION DE PRÉDICTION ☾

Fais avaler une potion à une ou plusieurs personnes. Demande-leur si elles veulent entrevoir les conséquences d'un événement prévu comme heureux ou celles d'un événement prévu comme désastreux. Elles vont alors entrer en transe et jouer un de leur futurs possibles. L'événement prévu comme heureux a des conséquences désastreuses et inversement.

102. (👤👤+) FRANKENSTEIN ☾

À partir de deux cadavres, et avec une assistante, crée un nouvel être vivant.

103. (👤👤+) DÉSENVOÛTEMENT ☾

Annonce à une personne qu'un de tes animaux ou un de tes proches est tombé malade et que le mauvais œil est sur toi, que ça va empirer si on ne fait rien. Demande-lui d'enquêter pour trouver qui t'a envoûté et combattre le désenvoûtement.

104. (👤👤) BOUCLIER ☾ ★

Dites à une première personne que vous réservez un mauvais sort à une deuxième personne. Demandez à cette première personne de se prêter à une préparation magique. Ensuite, vous lancez le mauvais sort, mais il rebondit contre la deuxième personne, et au lieu de retourner à vous, il affecte la première personne.

105. (👤👤) OISEAU DE MAUVAIS AUGURE ☾

Montre un oiseau (de préférence un corbeau) , demande à une personne ce que volatile mijote ou présage.

106. (👤👤/👤+) LÉGENDE ☾

Demande à une personne de raconter une légende forestière à faire peur. Donne ensuite corps à cette légende.

107. (👤👤+) RENCONTRE AVEC LA MORT ☾

Vous êtes possédée par la Mort. Offrez un masque à une personne. Dites-lui que vous allez mourir, évoquez un sombre moment de son passé. Demandez à la personne quels sont ses projets futurs qui lui donnent envie de vivre. Ensuite, donnez-lui le choix : soit elle accepte de mourir, soit vous tuez la personne qu'elle aime le plus.

108. (👤👤) CAUCHEMAR ☾ ☆

Cache-toi à moitié derrière un arbre ou un buisson, à côté d'une personne endormie. Elle dit pourquoi le monstre caché lui fait peur, en utilisant les 5 sens. Puis demandez-lui pourquoi elle a peur. Demandez-lui enfin ce qui la rassurerait. Sortez alors de votre cachette et offrez-lui ce qu'elle demande.

109. (👤👤+/👤+) RENCONTRE AVEC LE MAL ☾

Tente d'éloigner chaque personne de la souffrance, du mal ou du vice qui la ronge, sans succès.
Tu fais ensuite la rencontre d'un horla. Il te promet de guérir ces personnes de leur vice, mais en échange tu dois toi-même y succomber. Donne ta réponse.

110. (👤👤+) ADOPTION ☾

À deux ou trois, adoptez un enfant horla que vous seuls pouvez voir.

111. (👤👤) BON ET MAUVAIS VOYAGE ☾

Avec une autre personne, consommez une drogue. L'une fera un bon voyage, l'autre un mauvais voyage.

112. (👤👤+) OFFRANDE ☾ ★

Demande à une personne quel est son problème. Dis-lui de faire une offrande à un arbre sacré. Mais l'offrande va disparaître et les malheurs de la personne vont empirer.

113. (👤👤/👤👤) GRATTAGE DE TERRE ☾

Gratte la terre jusqu'à ce qu'une personne te demande ce que tu fais, donnes-lui une explication puis reprends jusqu'à ce qu'une autre personne te demande ce que tu fais, et donne-lui une autre explication.

114. (👤👤+) LA MARIONNETTE D'UN AUTRE ☾

Agis comme si tu étais la marionnette d'un horla ou d'un sorcier (utiliser tes doigts pour manipuler tes expressions faciales peut être une façon). Ceci ne prend fin que si une autre personne te tire de cet état.

115. (👤/👤👤) FÉTICHE ☾

Fabrique un fétiche avec les moyens du bord. Ensuite, une personne va le détruire.

116. (👤👤👤) RÊVE ☾

Pousse une personne à rêver et demande à une autre personne d'interpréter le rêve.

117. (👤👤/👤👤👤+) CHASSE AU HORLA ☾

Pars dans la forêt avec une autre personne chasser le horla.
À votre retour, annoncez le bonheur et le malheur qui se sont produits.

118. (👤👤👤) CHOC EN RETOUR ☾

Fâche-toi avec une personne. Décris à une autre personne le mauvais sort que tu réserves à la première. Tu lances ensuite ton sort mais il rebondit contre ta cible et c'est toi qui te retrouves affectée.

119. (👤👤👤) POTION DE VÉRITÉ ☾

Fais-toi escorter d'une personne qui sera chargée de te protéger et fais boire la potion à une autre personne : interroge d'abord le passager noir de cette personne (c'est-à-dire la version la plus sombre de sa psyché), puis son passager blanc.

120. (👤👤👤) ASTROLOGIE ☾

Réunissez-vous à trois personnes. Chacune dit le thème astral d'une autre, en l'occurrence, elle lui donne son signe (un animal de la forêt) et ce que ça signifie sur son caractère ou son destin.

121. (👤👤👤+)
COLIN-MAILLARD ☾

Bandez les yeux d'une personne [assurez-vous du consentement en langage fouine] et faites-la jouer au jeu du colin-maillard. Touchez-les et murmurez-lui des choses étranges ou faites des bruits inquiétants. Quand le jeu est fini, demandez-lui pourquoi elle est toute pâle.

122. (👤👤👤)
POSSESSION MORBIDE ☾

Deux personnes se placent à la lisière de la forêt. Cache-toi et parle à la place de l'une d'elle : elle est possédée par un mort. L'autre peut lui parler.

123. (👤👤👤)
ESPRITS ANIMAUX ☾

Réalise un rituel avec deux personnes pour éveiller tes esprits animaux. L'une des deux sera maintenant habitée par ton esprit hérisson, malveillant et critique à ton égard. L'autre sera habitée par ton esprit renard, bienveillant et protecteur à ton égard. Quand les personnes te parlent au nom de tes esprits animaux, elles murmurent et commencent leurs phrases par « Mon ami,... ».

124. (👤👤👤)
LE RENARD NE PARLERA PAS ☾

Utilisez des masques
(loup, chien, renard)
ou cachez votre visage
si vous n'en avez pas.
Le loup va parler des humains,
qu'il n'aimait pas.
Le chien va parler des humains,
qu'il aimait.
Le renard ne parlera pas.

125. (👤👤👤+)
VOYAGE DANS LE TEMPS ☾

Avec deux personnes, traverse les forêts limbiques. Ceci vous permet de faire un bond d'un ou plusieurs jours. [Hors roleplay, tout le monde doit en être informé et imaginer dans sa tête ce qui s'est passé pendant l'absence des voyageurs temporels.]

126. (👤👤👤) DROGUE ☾

Avec une personne, consommez une drogue forestière. Racontez vos hallucinations à une autre personne.

127. (👤👤👤)
BIVOUAC HALLUCINÉ ☾

Allonge-toi avec deux autres personnes. Racontez-vous des choses alors que vous vous engourdissez. Le rituel cesse quand les autres personnes réalisent que tu parles sous l'influence d'une drogue. Tu fais alors un cauchemar éveillé.

128. (👤👤👤/👤+)
ILLUMINATION ☾ ☆

Avec deux autres personnes, soyez témoins d'un phénomène d'une très grande beauté. Vous ne trouverez jamais les mots pour en reparler.

129. (👤👤👤/👤+) INDICIBLE ☾

Avec deux autres personnes, vous êtes confrontées à une horreur qui vous dépasse. Vous essayerez d'en témoigner, mais sans succès.

130. (👤👤👤) PASSAGE LIMBIQUE ☾

Désigne une personne qui a un problème, annonce que son problème peut être résolu par un passage dans les forêts limbiques, qui sont dans une autre dimension. Désigne une personne qui va effectuer le passage : elle doit avoir les yeux bandés pour effectuer le passage [vérifie en langage fouine que c'est d'accord].

131. (👤👤👤+)
TRANSE CHAMANIQUE ☾

Réunis plusieurs personnes et entrez dans une transe collective. Amène les personnes à rejouer un un événement oublié de leur passé.

132. (👤+)
PRIÈRE POUR L'ANGELUS ∞ ★

À l'heure propice,
faites une demande en priant.
Vos prières ne seront pas exaucées.

133. (👤+)
MESSIE ∞ ★

Annonce à plusieurs reprises
la venue du messie.
Quand il arrive,
il est trop tard.

134. (👤+)
PROCESSION DU PARDON ∞ ☆

Organise une procession du pardon. Elle commence par une cérémonie religieuse, suivie d'une procession où on transporte une relique à travers tout le bosquet. Arrivé à l'autre extrémité, on dépose la relique. Chacune doit demander pardon pour une faute. Vous pouvez ensuite faire une fête ou une danse.

135. (👤👤+)
BAPTÊME ∞

Fais un sacrement de baptême.

136. (👤👤+) VERMINE ∞

avec une autre personne, débusque des insectes, des cloportes et des vers, et rends-leur un culte (surtout, évite de les tuer ou de leur faire du mal).

137. (👤+) OUBLI 📖

Tu t'avères incapable de raconter le moindre souvenir. Puis tu vas faire un somme. Quand tu te réveilles, tu as complètement changé d'identité et de passé.

138. (👤+) RÉPARATION 📖 ☆

Revis un souvenir traumatique. Mime ce que tu as fait durant le souvenir, en répétant un ou deux mots négatifs à voix haute. Puis répète un ou deux positifs et mime à nouveau le souvenir.

139. (👤👤+) THÉÂTRE DE MÉMOIRE 📖

Monte une pièce de théâtre avec une ou deux personnes qui reconstitue un souvenir dénonciateur. Interdit de nommer les gens qui sont représentés dans la pièce.

140. (👤👤+) ACCUSATION 📖

Accuse une personne de mythomanie, d'avoir inventé une chose fausse qui est devenue vraie à cause de ses mensonges.

141. (👤👤) GRANDE OBOLE 📖

En échange d'un service, paie une personne avec un souvenir, qui sera désormais le sien.

142. (👤👤+) SECRET 📖

Tu portes un lourd secret. Laisse fuser des indices comme quoi tu caches quelque chose, et ne le révèle jamais ou à la toute fin.

143. (👤👤) GROGNE 📖 ★

Grogne dans ta barbe jusqu'à ce que quelqu'un te demande où est le problème, alors dis du mal d'une autre personne.

144. (👤👤+) AVEU 📖 ★

Force une personne à avouer son secret, sinon tu feras du mal à une autre personne.

145. (👤👤+) LES MARIONNETTES À DOIGTS 📖

Aide une personne à retrouver la mémoire en lui fabriquant des petites marionnettes à doigts avec un peu de tissu ou des choses ramassées dans la forêt. En les mettant en bout de ses doigts, elle va leur faire vivre un de ses souvenirs perdus.

146. (👤👤+) RÉVÉLATION 📖

Quitte ton personnage un moment (il s'est absenté),
crée un figurant qui va faire des révélations sur ton personnage,
puis reviens avec ton personnage.

147. (👤👤+) JUBILATION 📖 ★

Ris sous cape jusqu'à ce qu'une personne te demande ce qui se passe, alors révèle le mauvais tour que tu as joué à une autre personne.

148. (👤👤+) LAMENTATION 📖 ★

Pleurniche ou fais la moue jusqu'à ce qu'une personne te demande ce qui se passe, alors révèle le mal que t'a fait une autre personne.

149. (👤👤+) JOIE 📖 ☆

Souris et rayonne jusqu'à ce qu'une personne te demande ce qui se passe, alors révèle le bien que t'a fait une autre personne.

150. (👤👤+) ENVIE 📖

Raconte à une personne ce que tu envies chez une autre personne.

151. (👤👤) MANQUE 📖

Dites à une personne que vous êtes en manque de souvenirs, demandez-lui de vous en donner un, quel que soit son prix.

152. (👤👤+) CERCLE DE MÉMOIRE 📖

Avec une autre personne, fabrique un cercle de souvenir avec des pierres et des branchages. Sacrifiez tous les deux un souvenir pour le créer. Toute personne (ou groupe) peut recréer une scène oubliée du passé lorsqu'elle rentre dans ce cercle. Certains font payer l'entrée dans le cercle d'un cadavre de horla, d'autres d'un service, d'autres encore laissent l'accès gratuit et illimité. Mais personne ne ressort indemne du cercle.

153. (👤👤+) GESTALT 📖 ☆

Refais jouer un souvenir par ses protagonistes, mais il se passe différemment (mieux, a priori).

154. (👤👤+) ACCUMULATION 📖

Rassemble des objets hétéroclites de façon impulsive.
À chaque fois qu'on te reprend un objet, tu perds un souvenir.

155. (👤👤) CONFIANCE 📖

Vas voir une des personnes que tu connais le moins, confie-lui quelque chose de très intime.

156. (👤👤) ÉTRANGÈRE 📖

Au début de la résurgence, arrive dans le groupe, personne ne te connaît sauf une personne. En tout cas tu prétends qu'elle te connaît.

157. (👤👤) RAGOTS 📖 ★

Raconte à une première personne les pires ragots sur une deuxième personne. Invite subtilement cette première personne à les répéter autour d'elle.

158. (👤👤+) CONTEMPLATION 📖 ☆

Évoquez tour à tour des fragments d'un souvenir heureux. Il s'agit juste d'un instant figé. Utilisez les cinq sens. Vos souvenirs se mélangent.

159. (👤👤) TRAUMA 📖 ☆

racontez un souvenir traumatique à une personne. à un moment, recouvrez-vous le visage et demandez à la personne de réécrire le souvenir. quand la réécriture va à l'encontre de ce que vous voulez, découvrez-vous le visage et dites comment vous pensez que ça s'est en fait passé.

160. (👤👤+) VISAGE 📖

Vous perdez toute expression faciale. Les personnes qui veulent vous aider peuvent faire des suppositions sur vos sentiments ou votre vécu. Quand elles tombent juste, vous retrouvez vos expressions faciales ou vous acceptez votre sort.

161. (👤👤) VESTIGES 📖 ☆

Emporte une peluche, une poupée ou un doudou. Avec une autre personne, vous découvrez des ruines ou des détritus. Demandez à la personne quels regrets ces restes lui évoquent. Demandez-lui « Qu'est-ce que tu penses que tu aurais pu mieux faire ? ». Puis offrez-lui le doudou.

162. (👤👤+) CONTRE-VÉRITÉ 📖

Chaque personne annonce un fait véritable, vérifiable. Les autres personnes lui expliquent à quel point c'est faux.

163. (👤👤+) SOLILOQUE 📖

Marche ou travaille en te parlant à toi-même à voix haute pour dire des choses très intimes. Tu ne te rends pas compte que les gens écoutent ton monologue.

164. (👤👤+) DANSE MÉMORIELLE 📖

Dansez jusqu'à ce que votre danse se mue en mime, reconstituant un souvenir perdu.

165. (👤👤/👤👤) PARDON 📖 ☆

Demande pardon à quelqu'un, la personne oublie l'offense. Elle est déposée dans un objet, un végétal ou un animal. Une troisième personne est chargée de cacher l'objet.

166. (👤👤/👤👤) OBJET MÉMORIEL 📖

Demande à une personne de te confier l'objet qui renferme son souvenir le plus précieux. Reviens la voir plus tard et annonce-lui que tu l'as perdu.

167. (👤/👤👤👤) CORBEAU 📖

Écris une lettre anonyme, signe-là « Le corbeau », fais-la porter à une personne par une autre personne.

168. (👤👤👤) FAUX SOUVENIR 📖

Évoque un souvenir à une personne : « Je m'en rappelle, ça a eu lieu comme ça », en mentant. Demander à une deuxième personne de donner sa version du souvenir. Puis donner une troisième version du souvenir, en mentant. La première personne oublie le souvenir initial, qui est remplacé par la troisième version.

169. (👤👤👤) RAPPORT 📖

Avec une personne, convoque une autre personne et demandez-lui de faire un rapport des événements récents.

170. (👤👤👤) SENTIMENTS 📖

Devant témoin, demande à une personne de dire quels sont ses sentiments.

171. (👤👤/👤👤) ENQUÊTE 📖

Demande à une personne quelle autre personne pourrait te faire progresser dans ton enquête et vas l'interroger.

172. (👤👤👤) ÉTREINTE 📖

Avec deux autres personnes, étreignez un arbre et confiez-lui un secret.

173. (👤👤👤+) COMMÉRAGE 📖

Réunissez-vous à trois ou plus pour faire une tâche, demandez à chaque personne de raconter un ragot, racontez-un aussi.

174. (👤👤👤+) VOYEURISME 📖

Espionne deux personnes et vas raconter ce que tu as vu.

175. (👤👤👤/👤+) USURPATION 📖

Au début de la résurgence, arrive dans le groupe, prétends être telle personne qui était partie à la guerre. Renoue contact avec deux personnes proches, une qui sera sûre que tu es bien qui tu prétends, une autre qui se méfiera de toi. À un moment, quelqu'un va revenir de la forêt et annonce que tu as usurpé son identité.

176. (👤👤👤) PARLE-MOI DE TOI 📖 ☆

Regroupe-toi avec deux personnes. Chacune pose à une autre une question commençant par « Parle-moi de toi, ... » À tout moment, lorsqu'une personne annonce « Nous avons assez parlé de moi », on ne peut plus lui poser de question. Le rituel s'arrête lorsque chaque personne a répondu à trois questions, ou que les trois personnes ont annoncé « Nous avons assez parlé de moi ».

177. (👤👤👤+) DON D'OBJETS MÉMORIELS 📖 ☆

Offre à une personne un objet, explique quel souvenir est contenu dedans. Cette personne doit offrir un autre objet mémoriel à une autre personne.

178. (👤👤👤) SOULAGEMENT MÉMORIEL 📖 ☆

Demande à une personne de te désigner une personne traumatisée, elle doit te l'amener pour qu'elle raconte son souvenir traumatisant et que tu le rendes moins amer.

179. (👤👤👤+) RÉMINISCENCE 📖

Donne à quelqu'un un objet (ou un document sonore, une odeur ou un repas) et demande-lui quelle scène de la petite enfance ça lui rappelle, puis donne cet objet à une autre personne et demande-lui quelle scène des dix dernières années ça lui rappelle, puis donne cet objet à une troisième personne et demande-lui quelle scène de la veille ça lui rappelle.

180. (👤👤👤) RÉCIT DE CHASSE 📖

Raconte un récit de chasse extraordinaire, met quelqu'un au défi de t'en raconter un plus extraordinaire encore, puis une troisième personne de faire encore plus fort.

181. (👤👤👤) IMPÉNÉTRABLE 📖

Avec deux autres personnes, tentez d’élucider un mystère. Vous n’y parviendrez jamais.

182. (👤👤👤) VOL DE SOUVENIR 📖

Demande à une personne de te raconter un souvenir important. Après cela, elle l'oublie, car tu le lui as volé, c'est maintenant ton souvenir. Vas raconter ce souvenir à une autre personne.

183. (👤+) REPENTANCE ⚖ ☆

Fais amende honorable pour un de tes crimes ou péchés.

184. (👤👤+) INTERDIT ⚖

Annonce un interdit et nomme une personne chargée de châtier quiconque le transgresse.

185. (👤👤+) PARANOÏA ⚖ ★

Accuse par erreur une personne d’un méfait ou de mauvaises intentions.

186. (👤/👤👤) UN OBJET SI CHER ⚖

Développe une grande affection pour un objet (que tu considères alors comme une personne).
Jusqu’à ce que quelqu’un le casse, le vole ou l’égare.

187. (👤👤+) MYSTÈRE ⚖

Enquêtez sur un crime. À chaque fois que vous collectez un indice ou interrogez quelqu’un, vous découvrez une nouvelle vérité. Au troisième indice, la vérité éclate et elle est particulièrement bizarre, surnaturelle ou provoque une mise en abîme.

188. (👤👤) CONTRITION ⚖ ☆

Raconte à une personne que tu regrettes le mal que tu as fait à un animal et demande-lui de t’aider à te racheter.

189. (👤👤👤) OBJET PRÉCIEUX ⚖ ★

Pour une grande occasion, propose à une première personne de se parer d’un objet précieux ou sacré. Emprunte un objet anodin à une deuxième personne : tu crois que l’objet est très précieux car il contient un souvenir important. Transmets-le à la première personne. Pendant qu’elle le porte, la première personne va le faire tomber et le souvenir sera cassé. Scandalise-toi en expliquant combien le souvenir était précieux. Il va falloir que la première personne fasse de grands sacrifices pour faire restaurer le souvenir dans l’objet. Ensuite, allez redonner l’objet restauré à la deuxième personne. Réalisez alors que c’était bien un objet anodin au départ.

190. (👤👤👤) RESSENTIMENT ⚖

Vas voir une personne, explique-lui quel sévice une autre personne a commis sur toi. La personne doit aller la voir et la conduire à faire grande repentance, à chercher la rédemption.

191. (👤👤👤/👤👤) SYCOPHANTE ⚖

Dénonce un crime commis par une personne et vas chercher ta récompense auprès d’une autre personne (juriste ou commanditaire).

192. (👤👤👤) AMNISTIE ⚖ ☆

Avec une assistante, capture une personne criminelle. Annonce sa sentence et promets-lui une amnistie totale si elle avoue l’intégralité de ses mauvaises actions.

193. (👤👤/👤👤👤) COLLECTION ⚖

Convainc une personne de lancer avec toi une collection d’objets et amassez-les. Puis volez à une autre personne un objet qui manque à votre collection.

194. (👤👤👤/👤👤👤) IMPASSE ⚖ ★

Avec une deuxième personne, enquêtez sur un crime sordide. Interrogez successivement deux suspects. À terme, le voile ne sera jamais levé sur la véritable identité du criminel.

195. (👤👤👤) PARDON D’OUBLI ⚖ ☆

Retrouve la personne qui a commis un crime grave sur une autre personne. Force le coupable et la vie victime à boire une liqueur d’oubli pour effacer les dégâts liés à cette offense.

196. (👤👤👤) DÉCHÉANCE ⚖ ★

Dénonce une personne qui à tes yeux n’a pas joué son rôle de protectrice. Une autre personne lui retire définitivement sa capacité à protéger, consoler ou rassurer.

197. (👤👤👤) VENGEANCE RATÉE ⚖

Fais du mal à une personne. Elle t’explique en quoi tu viens en fait de lui rendre service.

198. (👤👤👤👤) TÉMOIGNAGE ⚖

Demande à une personne de témoigner devant un juge et d’accuser une autre personne.

199. (👤+) KERMESSE 🏳

Organise une kermesse.

200. (👤👤+) ORAGE 🏳

Fais écrire deux noms à une personne dans la boue d’un orage. Les personnes ainsi nommées sont liées pour les tempêtes à venir.

201. (👤👤) DON 🏳 ☆

Offre quelque chose de précieux
à une personne
sans rien demander en retour.

202. (👤👤+) FOIRE 🏳

Organise une foire où chacune pourra vendre des objets.
On paie avec des souvenirs.

203. (👤👤+) FAUSSES FUNÉRAILLES 🏳

Afin de te préparer à la mort, organise une répétition
de tes funérailles.
Sur ton gisant, une personne
lira ton testament,
une fera ton éloge funèbre,
une te veillera aux chandelles.

204. (👤👤/👤👤) SERMENT 🏳

Fais un serment intenable.
Brise-le plus tard
et paies-en les conséquences.

205. (👤👤👤) PACTE DE MÉMOIRE

Devant témoin, fais avec une personne un pacte vous obligeant mutuellement. Pour sceller ce pactes, chacun doit faire l'aveu d'un souvenir grave. Si on rompt l'obligation, on perd le souvenir ou le passé est altéré, pour le pire.

206. (👤👤👤) FAVEUR

Promets à une personne une grande faveur si elle agit contre une autre personne que tu lui désignes.

207. (👤👤👤+) FUNÉRAILLES

Organise les funérailles d'une personne (matérialisée par un tas de tissu, un sac, une butte, une pierre dans la forêt ou une joueuse), en compagnie d'une personne qui aimait le défunt et d'une personne qui le détestait.

208. (👤👤👤) INITIATION

Confie une personne à une autre pour qu'elle organise son rite de passage vers un nouveau statut.

209. (👤👤👤) ÉCLOSION

Avec une personne pour t'assister, amène une autre personne à entrer en transe jusqu'à ce que ce qu'elle révèle sa vraie nature.

210. (👤+) TRANSE BARDIQUE

Déclame de la poésie en improvisation totale.

211. (👤👤+) CHANT DU PARTAGE ☆

Chantes en public, et prends sur toi les émotions de ton auditoire.

212. (👤👤) COMPTINE

Récite une comptine à une autre personne, demande-lui de l'interpréter.

213. (👤👤+) DANSE ☆

Organise une danse pendant laquelle tu vas confier une chose importante à une personne.

214. (👤👤+) COMPOSITION

Composez une comptine ensemble. Elle doit parler de forêt et évoquer en filigrane des événements que vous venez de vivre.

215. (👤👤+) MARIONNETTES HORLAS

Avec une assistante, organise un spectacle de marionnettes. Les deux marionnettes s 'avèrent peu à peu être des horlas, avec leur volonté propre.

216. (👤/👤👤👤+) RITOURNELLE

Compose une ou des chansonnettes tordues et convainc des personnes de la ou les chantonner.

217. (👤👤👤+)
CONTES DE FIN DE REPAS 🪶

Organise un repas après une chasse ou une cueillette. Fais tourner le goulot d'une bouteille, qui va désigner un convive chargé de réciter un conte. Renouvelle l'opération deux fois.

218. (👤+)
ENREGISTREMENT ☠ ★

Fais une expédition en forêt, et enregistre ton périple avec un téléphone ou un objet magique. L'expédition va tourner à la catastrophe, tu meurs ou tu perds la mémoire de ces événements. Quelqu'un va retrouver ton enregistrement.

219. (👤👤) GARDE ☠

Monte la garde
pendant que quelqu'un se repose. un problème arrive.

220. (👤👤+)
NON-ASSISTANCE ☠ ★

Une personne est en grand danger. Tu es la seule personne capable de l'aider, mais tu t'y refuses par conviction ou par avarice.

221. (👤👤) PROTECTION ☠

Sollicite l'aide et la protection d'une personne en expliquant combien tu as confiance en elle. La personne ne s'avérera pas à la hauteur.

222. (👤👤+/👤👤+ /👤👤+)
AU LOUP ! ☠

Crie au loup jusqu'à ce qu'on vienne t'aider (et qu'on constate qu'il n'y pas de loup), refais-le une deuxième fois. Refais-le une troisième fois, mais cette fois personne ne viendra te chercher et il t'arrivera malheur.

223. (👤👤👤) DILEMME ☠

Adresse-toi à une personne devant témoin. Annonce-lui que son problème a deux solutions possibles. Mais elles sont toutes les deux coûteuses d'une façon différente.

224. (👤+) AU REVOIR ☣

Des signes montrent que tu te transformes en animal. Tu sais qu'à la fin, tu seras tout à fait devenue une bête. Organise-toi en fonction.

225. (👤👤+) CORAX ☣

Ton secret est que tu es Corax, un changeforme homme-corbeau dépositaire de la mémoire de tes ancêtres. Mais les autres vont découvrir ta vraie nature.

226. (👤👤) PACTE CORAX ☣ ★

Demande à une personne de te crever les yeux. Tu es désormais aveugle, mais tu as sous tes ordres un corbeau qui peut voler et observer à travers toute la forêt.

227. (👤/👤/👤) ANIMALITÉ ☣

Transgresse un tabou. Puis commence par adopter des traits d'animaux. À la fin, tu seras tout à fait devenue une bête.

228. (👤👤/👤+/👤+)
INFECTION ☣

Raconte à une personne que tu as été mordue par quelqu'un d'étrange dans la forêt. Plus tard, manifeste des signes de fièvre. Enfin, tu deviens un zombie contagieux, sauf si on te tue avant.

229. (♙/♙♙+/♙♙♙+) LA FIERTÉ DE L’OISEAU ☣ ☆ D’abord en solitaire, puis devant un témoin, puis devant deux, comporte-toi comme un oiseau. Collecte des plumes, des feuilles ou des branches pour développer tes ailes. Tu ne dois pas leur révéler que tu es un oiseau, sinon il t’arriverait malheur.	**230. (♙♙/♙♙♙) PATTE FOURCHUE ☣** Courbe ta main comme une serre d'oiseau de proie jusqu'à ce qu'une personne le remarque. Explique-lui que tu as passé un pacte avec un horla et ce que tu as eu en échange, et demande-lui ce qu’il faudrait redonner pour perdre cette patte. Une autre personne surprend votre conversation.	**231. (♙♙/♙♙♙) MAUVAIS CORPS ☣** Explique à une personne que ses tourments sont liés au fait qu'elle n'est pas heureuse dans son corps actuel. Conduis-là à une troisième personne qui va lui faire changer de corps.
232. (♙♙♙) CHANGEMENT CORPOREL ☣ Demande à une personne de te désigner une autre personne qui serait capable de changer ton corps en échange d’un prix à payer.	**233. (♙♙) RENONCEMENT 🔪 ☆** Promets à une personne que tu lui feras du mal. Puis renonce.	**234. (♙♙♙) ACIDE 🔪 ★** Fabrique un acide *[factice!]* avec une personne, puis sers-t-en pour asperger le visage d’une autre personne qui en sera défigurée.
235. (♙♙♙) EMBUSCADE 🔪 À deux, organisez une embuscade contre une autre personne.	**236. (♙♙♙/♙♙+) GIFLE 🔪** Frappe devant témoin une personne parce que tu penses qu'elle t’a offensé. Puis révèle plus tard que tu as fait erreur sur son compte.	**237. (♙♙♙) MEURTRE INITIATIQUE 🔪 ★** Proposez à deux autres personnes de participer à un rite initiatique. Chacune devra commettre un meurtre. Le rituel s’arrête dès qu’une des personnes commet un meurtre ou dès qu’une personne arrive à en dissuader une autre de commettre un meurtre.

ANNEXE 8

Souvenirs

Souvenir : Une personne a crié au loup plusieurs fois alors qu'il n'y avait aucun danger. Quand elle a vraiment été attaquée par un loup, personne n'est venu la secourir malgré ses cris.	**Souvenir :** Cible d'une traque, un horla est venu demander protection.	**Souvenir :** Une personne a provoqué volontairement ou non des catastrophes et elle ensuite intervenue en sauveuse.
Souvenir : Une personne voulait sauver les autres d'une maladie, au risque d'être elle-même affectée.	**Souvenir :** ★ Une personne ambitionnait de retrouver un meurtrier pour lui faire revivre toute l'horreur de son crime.	**Souvenir :** Une personne se rappelle de l'offense qu'a commise une autre personne de son clan et veut se venger. Mais cette autre personne se rappelle-t-elle de son crime ?
Souvenir : Une personne se rappelle qu'une autre personne de sa famille, celle qu'elle aime le plus, a commis une grave offense. Faut-il se venger ou pardonner ?	**Souvenir :** Une personne est arrivée ici parce qu'elle fuyait un cataclysme naturel ou magique.	**Souvenir :** Une personne est revenue par erreur à l'endroit précis où ses ennemis l'attendaient.
Souvenir : Une personne s'est aventurée dans une forêt interdite où elle a été repérée par une menace très ancienne.	**Souvenir :** ★ Une personne était porteuse saine d'une maladie avec un fort pouvoir de contamination.	**Souvenir :** Une personne désirait posséder un bien ou un être qui se trouvait au cœur d'un insondable forêt hantée.

Souvenir : ★ Une personne désirait un objet ou un être maudit ou dangereux.	**Souvenir :** Une personne s'est rebellée contre une autorité qui entendait gouverner les hommes après la chute de la civilisation.	**Souvenir :** Une personne luttait contre les horlas qui voulaient dominer le monde, par la force ou par la ruse.
Souvenir : Une personne voulait faire renaître l'Âge d'Or.	**Souvenir :** ★ Une personne voulait éradiquer tous les horlas.	**Souvenir :** ★ Une personne en a kidnappé une autre et a fait des expériences sur elle. Elle l'a peut-être transformée en monstre.
Souvenir : Une personne enquêtait sur son propre passé.	**Souvenir :** Une personne était à la recherche d'un horla qui aurait pu servir d'objet d'étude, de remède, ou d'arme suprême.	**Souvenir :** Une personne en détestait une autre et en même temps l'aimait à la folie.
Souvenir : ★ Un ou des horlas sont nés de la haine qu'une personne en vouait à une autre.	**Souvenir :** Une personne, enviant la situation d'une autre personne, a pris sa place, causant ainsi sa ruine.	**Souvenir :** Une personne convoitait la situation d'une autre personne. Mais quand elle a pris sa place, elle s'est rendue compte des inconvénients de cette situation.

Souvenir : Une personne a tué le/la conjoint.e de son amant.e. Elle s'est cachée en forêt après son crime.	**Souvenir :** ★ Un horla, convoitant l'amour d'une personne, a tué son/sa conjoint.e et a changé de forme pour prendre sa place.	**Souvenir :** Prise de folie, une personne s'est mise à commettre des crimes. Seule une plante sacrée au cœur de la forêt peut guérir cette folie.
Souvenir : Envoûtée par une autre personne, une personne s'est mise à commettre des crimes sans s'en rappeler. La personne commettait ses crimes dans un état second et les oubliait aussitôt après.	**Souvenir :** Une personne s'est perdue en forêt, sans matériel de survie.	**Souvenir :** Sous les conseils d'un horla trompeur, une personne a commis une erreur qui a causé la ruine d'une communauté.
Souvenir : ★ Deux personnes ont entamé une relation incestueuse ou interdite.	**Souvenir :** Lors d'une bataille de tir à l'arc en forêt, une personne a tué une de ses proches en tirant entre les arbres au jugé.	**Souvenir :** Une personne a tué un horla puis s'est rendu compte qu'il s'agissait d'une personne proche, rendue méconnaissable par la transformation.
Souvenir : Une personne en a convaincu une autre de se sacrifier pour son peuple dans un acte héroïque.	**Souvenir :** Pour prouver qu'homme et forêts peuvent vivre ensemble, une personne a juré de transformer en arbre.	**Souvenir :** Une chasse a tourné mal et le gibier s'est retrouvé contre la chasseuse, qui serait mort si une autre personne ne s'était pas interposée.

Souvenir : Une personne était condamnée par une maladie d'oubli, alors une autre a pris la maladie pour elle.	**Souvenir :** Une personne passionnée de folklore recueillait de vieilles légendes terrifiantes qui risquaient de devenir réalité si quelqu'un les lisait ou les entendait.	**Souvenir :** Une personne était prête aux pires extrémités pour protéger ces proches, qu'elles soient nécessaires ou que ça la rassure seulement sur leur confort et leur sécurité.
Souvenir : Une personne a édicté le principe de sacrifier une personne à la forêt à chaque résurgence pour accorder une fortune clémente à la communauté.	**Souvenir :** ★ Pour guérir son amour transformée en horla, une personne transformait ses proches pour en comprendre le processus.	**Souvenir :** Une personne se défend de celles qui l'ont persécutée en leur volant leurs souvenirs. gamin féroce se venge de personnes qui l'ont brutalisé en utilisant un lance-pierres dont chaque coup fait perdre un souvenir.
Souvenir : Une personne voulait en affronter une autre mais ce combat était impossible car l'une d'entre elles est décédée.	**Souvenir :** Une personne en trompait une autre avec un animal de la forêt.	**Souvenir :** Une personne s'est mariée à nouveau car elle a oublié qu'elle était déjà mariée.
Souvenir : Une personne a enlevé la personne qu'elle aime à sa communauté, faisant fi des conséquences.	**Souvenir :** Une personne a effacé le passé de la personne qu'elle aime afin qu'elles puissent vivre leur passion.	**Souvenir :** Une personne découvre que son être aimé veut causer la ruine de sa communauté.

Souvenir : Deux personnes s'aimaient mais leurs communautés respectives décidèrent de fuir les dangers de la forêt par deux directions opposées.	**Souvenir :** Deux personnes s'aimaient mais l'une d'elle était atteinte d'une mutation qui pouvait contaminer l'autre, et leurs clans respectifs voulaient empêcher ça.	**Souvenir :** Une personne qui vivait en communion avec la forêt est tombée amoureuse d'une personne qui voulait couper tous les arbres.
Souvenir : ★ Une personne est tombée amoureuse de la personne qui fit tuer toute sa famille : elle ne la reconnaissait pas.	**Souvenir :** ★ Une personne est tellement persécutée par une autre que sa seule porte de sortie et d'en tomber amoureuse ou de la séduire.	**Souvenir :** Une personne qui traquait les horlas sans relâche est tombée amoureuse d'un être de leur espèce.
Souvenir : Une personne voulait prendre la tête d'une communauté, quitte à écraser ses rivales et à mettre en danger la communauté elle-même.	**Souvenir :** Une personne en jalousait et en méprisait une autre. Elle généra sans le savoir un mauvais œil qui s'acharna sur cette personne jalousée.	**Souvenir :** Par obscurantisme, une personne fut accusée d'un crime juste parce qu'elle appartenait à une tribu à la mauvaise réputation.
Souvenir : Une personne fit tout pour réparer un crime qui était irréparable.	**Souvenir :** Après une longue absence, des personnes se retrouvèrent. Mais on sous-entendit que l'une d'elle n'existait pas, étant le fruit de l'imagination de l'autre.	**Souvenir :** ★ Endeuillée, une personne partit mettre fin à ses jours dans la forêt des désespérés.

ANNEXE 9

Inspirations

Technique :
Éloigne-toi à l'abri des regards et fais des bruits d'ambiance ou des cris d'animaux chimériques.

Question :
Qui soupçonne qui d'être un horla ou sous l'emprise d'un horla ?

Résolution :
Le pire se produit.

Technique :
Laisse monter une émotion pour pleurer.

Question :
Quelle est la manifestation de l'égrégore que vous percevez le plus ?

Résolution :
Le meilleur se produit.

Technique :
Expérimente des niveaux de voix (fort, bas) dont tu n'as pas l'habitude.

Question :
Avez-vous le sentiment que ça cache quelque chose ?

Résolution :
Fouine 1 dit un résultat, fouine 2 un autre, fouine 3 tranche.

Technique :
Sous le coup d'une émotion forte, trébuche, glisse dans la terre, l'eau ou la boue.

Question :
En quoi votre vision du monde est-elle différente de celle des autres ?

Résolution :
Fouine 1 dit qui est lésé, Fouine 2 si les risques sont récompensés

---

Technique :
Parle et agis en étant possédée par un horla ou un fantôme du passé.

Question :
Quel est l'événement qui pourrait avoir une interprétation aussi bien rationnelle que surnaturelle ?

Résolution :
Dites le premier résultat qui vous passe par la tête.

Technique :
Deviens un monstre en changeant ta voix, ta gestuelle et tes expressions faciales.

Question :
Qui a fait preuve d'une grande ambiguïté ?

Résolution :
Il ne se passe rien et c'est terriblement décevant.

Technique :
Sors de ta zone de confort et de tes réactions émotionnelles type.

Question :
Qu'est-ce qui est en train de pourrir ?

Résolution :
La personne la plus morale l'emporte.

Technique :
Rumine dans un coin et reviens changée.

Question :
Pourquoi les choses vont dégénérer de façon sauvage ?

Résolution :
La personne la moins morale l'emporte.

Technique :
Travaille sur ta respiration, trouve le souffle de ton personnage

Question :
À qui faut-il faire confiance ?

Résolution :
La personne la plus experte l'emporte.

Technique :
Travaille ton regard, fixe certaines personnes longuement, détourne les yeux en face d'autres.

Question :
De qui faut-il se méfier ?

Résolution :
La personne la moins douée l'emporte.

Technique :
Réagis aux agressions des autres par une attitude corporelle qui dénote l'incompréhension, la gêne ou un sentiment de culpabilité.

Question :
En quoi êtes-vous en train de vous transformer ?

Résolution :
La fouine la plus expérimentée l'emporte.

Technique :
Montre deux niveaux d'intelligence : futée pour certains aspects, idiote pour d'autres.

Question :
Quel souvenir crucial êtes-vous en train de perdre ?

Résolution :
La fouine la moins expérimentée l'emporte.

Technique : Simule un baiser en posant la main sur une personne et en embrassant ta main. **Question :** Quel mystère recèle cet arbre ? **Résolution :** Quelque chose d'affreux se produit.	**Technique :** Imagine un traumatisme de ton passé (que tu t'en rappelles ou non) qui continue à te hanter et motive encore tes actes. **Question :** Qu'y a-t-il sous l'humus ? **Résolution :** Quelque chose de sublime se produit.	**Technique :** Pioche de nouvelles fiches pour diversifier tes choix. **Question :** Quel blasphème a été commis et quelles seront les conséquences ? **Résolution :** Quelque chose de juste se produit.
Technique : Demande-toi pourquoi tu as tes rituels, pourquoi tu veux les faire. **Question :** Qu'est-ce qui vous donne de l'espoir **Résolution :** Quelque chose d'injuste se produit.	**Technique :** Montre une réelle répugnance à réaliser tes rituels. **Question :** Pour qui ou quoi êtes-vous prête(s) à vous battre ? **Résolution :** Quelque chose d'absurde se produit.	**Technique :** Réunis-toi en hors-jeu avec une ou deux fouines pour faire le point ou prévoir des mises en scènes. **Question :** Quel est ce mystère qui vous obsède ? **Résolution :** Quelque chose de froidement logique se produit.
Technique : Surmonte tes réflexes de peur, va au-devant du danger car c'est là qu'est le jeu. **Question :** Quel rêve vous hante ? **Résolution :** Pour remporter l'issue, il y a un prix à payer.	**Technique :** Essaye de rassembler le plus de monde possible pour un de tes rituels. **Question :** Qui est votre ennemi intime ? **Résolution :** Les ennemis se réconcilient.	**Technique :** Prends du temps pour écouter, être spectatrice de ce qui se joue. **Question :** Qui est votre âme sœur ? **Résolution :** Les amis se divisent.
Technique : Joue un rituel en solo. **Question :** La famille, est-ce important pour vous ? **Résolution :** Un bricolage improbable permet de résoudre la situation.	**Technique :** Observe la forêt. **Question :** Qu'est-ce qui vous poursuit ? **Résolution :** La victoire consume un de vos souvenirs.	**Technique :** Raconte ton passé. **Question :** Que poursuivez-vous ? **Résolution :** Vous connaissez en même temps une défaite et un flash-back.

Technique :
Réinvestis en jeu une problématique qui t'est personnelle (sans forcément l'expliquer aux autres).

Question :
Quelle est votre quête la plus ardente ?

Résolution :
Vous gardez des stigmates de cette action.

Technique :
Incarne un de tes proches (sans forcément le révéler aux autres).

Question :
En quoi vos peurs se concrétisent-elles ?

Résolution :
Vous reconsidérez les choses sous un nouvel angle.

Technique :
Parle dans une langue imaginaire ou chamanique.

Question :
De quoi faut-il se cacher ?

Résolution :
Vous obtenez une aide imprévue.

Technique :
Joue d'un instrument pour transmettre une émotion ou dramatiser l'instant.

Question :
Qu'est-ce que la nécessité vous pousse à faire ?

Résolution :
Vous subissez une entrave imprévue.

Technique :
Agite ton corps de tremblements.

Question :
Que vous apprêtez-vous à mendier ?

Résolution :
La relation entre deux êtres s'approfondit.

Technique :
Appelle à toi un horla qu'on ne voit pas.

Question :
Vous êtes sur le point d'avoir un flash-back. Quel va être le prix à payer ?

Résolution :
Vous avez besoin d'aide.

Technique :
Joue le côté animal, végétal ou monstrueux par la gestuelle et les expressions faciales, sans décrire quelque chose qui n'est pas visible.

Question :
Dans quel lieu étrange vous perdez-vous ?

Résolution :
Vous réalisez que votre action était vaine.

Technique :
Mets des branches dans tes manches à la place de tes mains pour simuler une mutation végétale.

Question :
En quoi vos souvenirs intéressent quelqu'un ?

Résolution :
Vous changez d'avis.

Technique :
Éloigne-toi et reviens pour incarner un figurant pour une courte période, en modifiant ton costume et en métamorphosant totalement ton jeu.

Question :
Quel pacte avez-vous scellé avec un souvenir précieux en gage ?

Résolution :
Tout le monde s'en sort bien.

Technique :
Mélange émotions et expressions : quand tu as peur, souris. Quand tu es heureuse, sanglote, etc.

Question :
Quel reliquat de l'âge d'or refait surface ?

Résolution :
Cela finit mal pour tout le monde.

Technique :
Récite un texte (ou chante une chanson) à partir d'une antisèche ou appris par cœur.

Question :
Qu'est-ce qui est en train de pousser partout ?

Résolution :
Le résultat défie les pronostics.

Technique :
Utilise un matériel du pot commun.

Question :
Quelle est cette présence primale qui rampe aux alentours ?

Résolution :
Une curieuse sensation de déjà-vu vous amène à reconsidérer les choses.

Technique : Parle en patois ou avec un accent rural. **Question :** Envers qui commencez-vous étonnamment à ressentir de l'amour ? **Résolution :** Un soudain flash-back vous fait changer d'avis.	**Technique :** N'essaie pas de gagner. **Question :** Envers qui commencez-vous étonnamment à ressentir de la haine ? **Résolution :** Vous ne vous rappelez plus pourquoi vous vouliez faire ça.	**Technique :** Privilégie les interactions avec les personnes timides. **Question :** Est-ce des étranger(e)s dont il faut avoir le plus peur ? **Résolution :** C'est un échec : était-ce parce que même le meilleur n'aurait pas pu réussir, ou était-ce parce que vous n'avez pas été à la hauteur ?
Technique : Prends des fiches qui te font sortir de ta zone de confort. **Question :** En quoi se comporte-t-on comme une caricature des gens de l'âge d'or ? **Résolution :** C'est une réussite : était-ce parce que vous avez été à la hauteur ou était-ce parce que c'était délibérément facile ?	**Technique :** Les fiches sont peu directives parce qu'on veut voir ce que tu vas apporter : n'hésite pas à faire parler ta sensibilité, à porter tes idées. **Question :** D'où vient cette sensation de déjà-vu ? **Résolution :** Vous pouvez réussir mais votre action aura des répercussions surnaturelles à long terme.	**Technique :** Prends des fiches qui te ressemblent. **Question :** Qui a un côté animal ou non-humain ? **Résolution :** Vous réussissez mais vous vous prenez un choc qui vous fait oublier une chose importante.
Technique : Exploite un thème qui t'est cher même si ça te semble hors-sujet. **Question :** Quel est le pire scénario que vous pourriez envisager ? **Résolution :** Un horla intervient.	**Technique :** Joue sans réfléchir jusqu'à ce que se produise un accident intéressant. **Question :** Comment faites-vous pour ne pas céder à la paranoïa ? **Résolution :** Le couvert de la forêt empêche de voir ce qui se passe vraiment.	**Technique :** Adopte une communication non-verbale en dissonance avec tes propos. **Question :** Avez-vous confiance dans la forêt ou non ? **Résolution :** Vous reprenez conscience quelque temps plus tard, sans vous rappeler ce qui s'est passé.
Technique : Si tu vois une fouine mal à l'aise, demande-lui « Comment ça va ? De quoi as-tu besoin ? » **Question :** Quelles odeurs charrient le vent ? **Résolution :** Il ne se passe rien.	**Technique :** Trouve-toi un rapport de soumission à une autre personne et joue-le même si cette personne est peu crédible dans son rôle de supérieur. **Question :** Qu'est-ce qui vous met les larmes aux yeux ? **Résolution :** L'action s'enlise.	**Technique :** Trouve-toi une rivale et une meilleure amie. **Question :** De quoi manquez-vous le plus ? **Résolution :** Vous agissez de façon vraiment bestiale.

Technique : Joue une musique à la bouche pour donner une ambiance à une scène. **Question :** Combien de temps vous reste-t-il à vivre ? **Résolution :** Vous oubliez de prendre en compte un facteur très important.	**Technique :** Manifeste la présence du surnaturel en faisant des bruitages à la bouche. **Question :** Avez-vous confiance dans la ou les communautés ? **Résolution :** Une action agressive connaît une issue pacifique ou inversement.	**Technique :** Enfonce profondément tes pieds dans le sol pour créer une piste. **Question :** Pourquoi faut-il reprendre la route **Résolution :** Les choses se passent comme on vous l'avais prédit.
Technique : Ramasse ou montre des choses dans la forêt, trouve-leur une signification. **Question :** Quel est le piège le mieux dissimulé de cette forêt ? **Résolution :** Vous ressortez de là profondément transformé(e)(s).	**Technique :** Épie la forêt comme si tu percevais une subtile présence. **Question :** Que vous inspire ses manières **Résolution :** Vous vous sentez prisonnière(s) du destin.	**Technique :** Fais des effets de lumière avec ta lampe-torche. **Question :** Pourquoi un passage par les forêts limbiques (domaine des rêves, des souvenirs et des morts) semble-t-il être la solution de dernier recours ? **Résolution :** Vous changez de camp.
Technique : Fais exprès d'utiliser les gestes fouines et les mots de pouvoir pour en banaliser l'usage. **Question :** Qui va tout faire péter ? **Résolution :** Après cela, vous n'aurez plus rien à perdre.	**Technique :** Fais plusieurs fois le salut « Tout est lié et voici mon histoire » en racontant toujours une nouvelle chose sur toi. **Question :** À quoi vous pousse la faim ? **Résolution :** Le coup n'atteint pas la cible escomptée.	**Technique :** Adapte ta façon de parler à la personne en face de toi. **Question :** Quel genre de moment d'intimité pouvez-vous vivre ? **Résolution :** La chance change de camp.
Technique : Parle en évoquant à demi-mot des choses du passé comme si c'était clair, alors que tout le monde est amnésique à des degrés divers. **Question :** De quoi portez-vous les stigmates **Résolution :** Une vérité cachée est dévoilée.	**Technique :** Essaie d'activement amener tes liens (de mission et de destin) avec les autres personnes, même ceux où tu es censée être passive. **Question :** Quel genre de prédateur faut-il craindre le plus en ce moment ? **Résolution :** L'une des protagonistes se transforme en horla.	**Technique :** Si tu es timide ou mal à l'aise, dis-le à quelqu'un, cherchez ensemble des solutions. **Question :** Quelle tradition respectez-vous encore ? **Résolution :** L'une des protagonistes retrouve son humanité perdue.

Technique : Si tu penses être trop active et prendre la place des autres, vérifie en posant la question aux plus timides. **Question :** Quelle tradition avez-vous rejetée ? **Résolution :** Votre état émotionnel s'en trouve grandement changé.	**Technique :** Dessine-toi un tatouage censé contenir un de tes souvenirs. **Question :** Qu'est-ce qui vous met sur le qui-vive ? **Résolution :** Tu développes des sentiments durables, positifs ou négatifs, envers ton vis-à-vis.	**Technique :** Montre que tu es tiraillée entre deux forces contraires. **Question :** Qui est victime d'un envoûtement ? **Résolution :** Cette action aurait pu avoir des conséquences anodines mais c'est sans compter sur l'effet papillon.
Technique : Faites régulièrement un bruit de fond en bruitage bouche sans en expliquer l'origine. **Question :** Qu'est-ce qui hante ces bois ? **Résolution :** Revenez cinq minutes dans le temps et prenez une décision différente.	**Technique :** Montrez un élément du décor qui sert de frontière et émettez une supposition sur ce qui se trouve au-delà. **Question :** Pourquoi l'endroit où vous bivouaquez n'est pas idéal ? **Résolution :** Un événement de grande ampleur occulte les conséquences de l'action.	**Technique :** Énonce des révélations chamaniques. Pour ce faire, dis tout ce qui te passe par la tête. **Question :** Quelle communauté envisageriez-vous de fonder ou de rejoindre ? **Résolution :** Pour savoir comment ça se passe, dites la première chose qui vous passe par la tête.
Technique : Décris les hallucinations dont tu es victime, cherche-leur une cause et un sens. **Question :** Quel enseignement tirez-vous de cette situation ? **Résolution :** Départagez-vous avec un pierre-feuille-ciseaux.	**Technique :** Serre un objet tout contre toi. C'est un souvenir précieux. **Question :** Pourquoi faut-il intervenir sans plus attendre ? **Résolution :** En fait, les ennuis ne font que commencer.	**Technique :** Définis-toi par ton vice et ta vertu. **Question :** Quelle catastrophe semble inéluctable ? **Résolution :** La fouine de votre rivale annonce un problème à venir et la fouine de votre meilleure amie dit comment ça se passe à votre avantage pour le moment.
Technique : Explique à une personne (ou à un de ses proches) à quelle danger elle est exposée. **Question :** En quoi vos blessures vous font souffrir ? **Résolution :** Vous devez vous mettre dans les ennuis pour en éviter de plus gros.	**Technique :** Montre un sentier et fais des spéculations sur sa destination, sur qui l'a tracé, sur la pertinence de l'emprunter ou non. **Question :** Quel est votre animal-totem ? **Résolution :** Vous échouez volontairement car ça fait partie de votre plan.	**Technique :** Mets en œuvre un jeu ou une routine enfantine pour conjurer le mauvais sort. **Question :** Quel est le tabou à ne surtout pas transgresser ? **Résolution :** Une promesse est tenue.

Technique : Organise une fête ou un temps fort qui illustre ta personnalité. **Question :** La récolte sera-t-elle bonne ? **Résolution :** Un serment est brisé.	**Technique :** Joue au service de l'histoire d'une autre personne. **Question :** Faut-il déclarer la guerre à l'autre communauté ? **Résolution :** Le résultat est des plus improbables.	**Technique :** Dis à certaines personnes ce que tu penses d'autres personnes, ce que tu ressens vis-à-vis d'elles, ce que tu prévois de faire avec elles. **Question :** Où trouver de l'eau potable ? **Résolution :** Vous devez vous résoudre à vous allier à l'ennemi.
Technique : Demande à certaines personnes leur avis sur d'autres personnes. **Question :** À qui avez-vous juré un serment intenable ? **Résolution :** Vous tombez en amour avec l'ennemi.	**Technique :** Demande à quelqu'un ce que tu devrais faire maintenant. **Question :** Qui est vraiment digne de votre amitié ? **Résolution :** Vos pires craintes prennent corps.	**Technique :** Identifie une fouine en retrait. Si tu penses qu'elle a besoin de recevoir du jeu, fais courir le bruit que sa personne est cruciale pour une raison ou pour une autre. **Question :** Pourquoi avez-vous besoin de bois ? **Résolution :** La providence vous tire d'un mauvais pas. Hasard ou magie ?
Technique : Délimite une réalité parallèle (qui peut être appelée « les forêts limbiques ») et joues-y (seule ou à plusieurs) un souvenir, un rêve ou une vision du futur. **Question :** Qui a disparu en forêt ? **Résolution :** Le camp le plus faible l'emporte.	**Technique :** Prends une pause dans la zone hors-jeu, reviens avec des idées fraîches. **Question :** Que pouvez-vous acheter avec des souvenirs ? **Résolution :** Vous aviez-sous estimé la situation.	**Technique :** Les autres fouines ne sont pas là pour te juger. Alors lâche-toi. Aie confiance en toi, tes initiatives seront les bienvenues. **Question :** Quel souvenir risquez-vous de perdre si vous ne prenez pas de mesure ? **Résolution :** Le camp le plus fort l'emporte.
Technique : Fais une sortie hors-champ avec une fouine. Mettez-vous d'accord sur ce qui se passe alors, puis revenez pour jouer les conséquences. **Question :** À quel odieux marchandage vous prêtez-vous ? **Résolution :** On implore votre clémence.	**Technique :** Évoque des choses qui se passent hors-champ, éventuellement accompagne tes dires de cris et de bruitages. **Question :** À combien de jours de trajet estimez-vous votre destination ? **Résolution :** Vous allez bien plus loin que prévu.	**Technique :** Demande à lire les fiches d'une personne, pour y adapter ton jeu. **Question :** En quoi va constituer votre voyage initiatique ? **Résolution :** Le choc vous fait phaser dans les forêts limbiques (domaine des rêves, des souvenirs et des morts).

Technique : Fais une annonce orale ou écrite pour recruter des figurants ou des assistantes effets spéciaux. **Question :** Quelle pénurie vous frappe de plein fouet ? **Résolution :** Un renversement de situation.	**Technique :** Mène une enquête sous transe médiumnique : agis avec la conviction que tels objets ou pistes aléatoires sont des indices, pose aux personnes des questions que ton intuition t'a soufflées. **Question :** Qu'est-ce qui vous ronge ? **Résolution :** Une solution pacifique est trouvée.	**Technique :** Change de personnage. **Question :** Qu'est-ce qui vous donne le sentiment d'être sous surveillance ? **Résolution :** Le camp le plus violent l'emporte.
Technique : Arrange-toi pour ne pas pouvoir finir tes rituels, et ainsi te transformer en horla. **Question :** De quel genre de solidarité faites-vous preuve dans ces temps difficiles ? **Résolution :** Le camp le plus doux l'emporte.	**Technique :** Arrange-toi pour ne jamais révéler que tu fais des rituels. **Question :** Qu'est-ce que vous voulez faire à tout prix avant qu'il ne soit trop tard ? **Résolution :** Vous prenez la décision qu'on voulait vous faire prendre.	**Technique :** Prends un morceau de bois ou de pierre et dis que c'est un horla. **Question :** Qu'est-ce qui vous rassure ? **Résolution :** Les plus loyales trahissent.
Technique : Demande des pauses si une relation t'accapare trop. **Question :** Contre quel mal pensez-vous avoir un antidote ? **Résolution :** Les plus perfides se rallient à vous.	**Technique :** Fais une première tentative de ton rituel, qui échoue. **Question :** Que peut-on entendre quand on écoute les réseaux de racines des arbres ? **Résolution :** Le point de rupture est atteint.	**Technique :** Réalise un rituel sur une personne qui ne semble pas adaptée, trouve-toi une raison de le faire quand même. **Question :** Qu'avez-vous délaissé dans votre errance loin de ceux qui furent les vôtres ? **Résolution :** L'événement reste gravé au fer rouge dans votre mémoire.
Technique : Montre que tu es à fleur de peau, que tu agis sous le coup d'émotions fortes. **Question :** Qu'est-ce que cette personne ou cette créature a à cacher ? **Résolution :** Un miracle se produit.	**Technique :** Nuis à tes proches en maudissant le ciel pour ça. **Question :** Qui pourrait vous faire (ou vous vouloir) du mal (ou du bien) ? **Résolution :** Vous subissez un retour de flamme.	**Technique :** Quand tu ressens de la gratitude pour une personne, sanglote de joie, jette-toi dans ses bras (en amorçant le geste pour vérifier qu'il est accepté). **Question :** Qui revient d'un territoire ennemi ou maudit ? **Résolution :** Une ellipse et on a oublié le résultat.

Technique :
Mure-toi dans le silence,
cache tes secrets et tes émotions.
Puis finis par craquer.

Question :
Qu'est-ce que tu te retiens
de dire depuis tout ce temps ?

Résolution :
Une issue liée aux arbres ou au bois.

Technique :
Lors d'un combat,
crie ou détruis le décor
pour simuler la violence d'un coup.

Question :
Quel mystère ou dilemme révèle ton
ignorance, tes doutes et tes erreurs ?

Résolution :
Une issue liée à la mémoire
ou à l'oubli.

Technique :
Tente des actions risquées (sauter par
dessus un fossé, manger de la terre,
se scarifier) ou encore mime-les
ou aie recours à la déclaration verbale.

Question :
Quelle est votre drogue ?

Résolution :
Une issue liée à la monstruosité.

Technique :
Réagis vivement aux événements
dont tu es témoin.

Question :
À quel point vous laissez-vous
porter par le courant ?

Résolution :
Vous l'emportez mais vous mourez.

Technique :
Réassemble les bouts manquants
de ton passé, de ta personnalité
ou de tes rituels.

Question :
Quel est le souvenir que vous ne
voulez pas dévoiler pour l'instant ?

Résolution :
Vous l'emportez mais une révélation
rend votre victoire détestable.

Technique :
Connecte-toi avec le monde bardique
de la forêt.

Question :
De quoi voulez-vous vous libérer ?

Résolution :
Vous l'emportez
mais vous contractez une incapacité.

Technique :
Pense à tes souvenirs
jusqu'à ce qu'ils fassent surface.

Question :
À quel point vous abstenez-vous de
nuire à autrui ?

Résolution :
Vous l'emportez mais un être qui vous
est cher est gravement touché.

Technique :
Prends conscience qu'une entité
(l'esprit-fouine)
ou plusieurs te hantent

Question :
Quel est le fruit défendu ?

Résolution :
Vous l'emportez
mais vous êtes à l'agonie.

Technique :
Accorde un grand crédit
à ce qu'on t'a dit et relaie-le :
tout est vrai et lourd de sens.

Question :
Envers qui ressentez-vous
une profonde fraternité ?

Résolution :
Vous l'emportez
mais votre point faible est révélé.

Technique :
Tout est lié : trouve les connexions
entre ta vie, celle des autres et la forêt.

Question :
Contre qui ou quoi allez-vous lutter ?

Résolution :
Vous l'emportez
mais votre réputation est entachée.

Technique :
Fais des manigances mais arrange-toi
pour qu'on te surprenne.

Question :
Quelles sont les choses
qu'on ignore encore ?

Résolution :
L'émotion vous submerge.

Technique :
Prends une ou des fouines à part
pour leur proposer
un entraînement supplémentaire.

Question :
Quelle est votre mutation ?

Résolution :
Vous devez vous acquitter d'une tâche
intermédiaire au préalable.

CRÉDITS

Texte : Thomas Munier, domaine public

Crédits réflexion : Lille Clairence, Gabrielle, Arjuna Khan, Nina François-Luccioni, Rozenn, KCO Quidam

Polices de caractère : Day Roman, Oldnews Typewriter, Powderfinger Type, Symbola, gratuit pour un usage non commercial